REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL | #229

Play manía

gta cumple 20 años

GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS4

GRATIS Guía ASSASSIN'S CREED: ORIGINS

32 PÁGINAS

Assassin's Creed Origins

Paso a paso • Misiones secundarias • Trofeos

COMPARATIVA!

8 SIMULADORES DE VELOCIDAD A EXAMEN

REPORTAJE

LOS FUTUROS BOMBAZOS DE SONY

THE LAST OF US: PART II
GOD OF WAR
DETROIT: BECOME HUMAN
SPIDER-MAN
GHOST OF TSUSHIMA...

¡ANALIZADO!

STAR WARS BATTLEFRONT II

Así es la batalla definitiva por la galaxia



ANALIZADOS

Call of Duty WWII
Assassin's Creed: Origins
The Evil Within 2 • Gran Turismo Sport
Wolfenstein II: The New Colossus
South Park: Retaguardia en Peligro
Need for Speed: Payback...



REPORTAJE

¡MEJOR CON LOS AMIGOS!

Los 15 mejores juegos cooperativos



REPORTAJE

¡Zombis hasta en la sopa!

Dead Rising 4 • Days Gone
Metal Gear Survive...

CONTINUA TU EXPERIENCIA DIGITAL









EDITORIAL



Daniel Acal
@daniacal
@revisplaymania

SÍGUEME EN MI BLOG EN HOBBYCONSOLAS.COM



Juegazos y polémicas

Menudos meses llevamos en lo que a juegazos se refiere ¿verdad? La cosecha de 2017 está siendo espectacular y sólo tenéis que echarle un vistazo a este número para ser conscientes de ello. Títulos como *AC Origins*, *Wolfenstein II: The New Colossus* o *Star Wars Battlefront II* son buenos ejemplos. Sin embargo, muchos de estos lanzamientos no han estado exentos de cierta polémica. Me refiero a la tendencia actual en los llamados juegos "triple A" (es decir, los que cuestan 70 euros) de incluir micropagos, como por ejemplo las "loot boxes" (o cajas de botín) de *Sombras de Guerra*, los "ahorros de tiempo" de *AC Origins*, las cajas de suministros de *Call of Duty WWII*, los Speed Points de *NFS: Payback*... En muchos casos sólo pagamos por objetos ornamentales. Pero si pagamos por tener ventajas a la hora de jugar... la cosa cambia.

Es el modelo que sustenta los juegos "free to play", pero adaptado a juegos por los que ya hemos pagado. Lo preocupante es que es un modelo que ha llegado para quedarse. Por poner un ejemplo, ahora mismo casi la mitad de los ingresos de Take-Two provienen de las microtransacciones (básicamente, de *GTA Online* y *NBA 2K18*). Y hace un mes Electronic Arts cerró Visceral Games, una "jugada" que ha dado pie a que se cuestione la rentabilidad de los juegos para un solo jugador.

Curiosamente, si miramos al futuro y vemos los juegazos que Sony ha presentado en la París Games Week, todos ellos son "single player" o, al menos, el multijugador no será la parte más importante. Aunque títulos como *The Last of Us: Part II* o *Detroit: Become Human* no se han librado de sus propias polémicas. Y es que la crudeza de sus tráilers o los delicados temas que tratan han sido criticados... ¡incluso por medios especializados en videojuegos! A David Cage le preguntaron en una entrevista si era necesario incluir en su juego un tema como el maltrato infantil. Cage respondió al periodista de forma brillante con otra pregunta: "¿le habrías preguntado eso mismo a un director de cine? No, ¿verdad?". Este sector aún tiene que madurar.

» DIARIO DE LA REDACCIÓN...

Este mes nos ha dado tiempo a... ir a la Madrid Gaming Experience, a la París Games Week y a las presentaciones de todos los juegazos de este mes.



Sonia Herranz se lo pasó en grande en la presentación de *Call of Duty WWII*. Incluso le dejaron empuñar armas... ¡¡¡Que peligro!!!



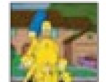
José Luis Ortega asistió a la París Games Week y estuvo de copas con el mismísimo David Cage, creador de *Detroit: BH*.



A Dani Acal le hubiese gustado viajar a Egipto, pero tuvo que conformarse con el "tinglado" que montó Ubisoft en la presentación de *Assassin's Creed: Origins*.

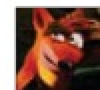
Lo que nos habéis dicho...

¡¡Gracias!!



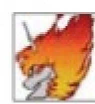
@JoseOlivares06
Otro añito mas renovando la suscripción de Playmanía y Hobby Consolas. Con tan buena compañía, el año se pasa como un suspiro

Poetas (malos ;-)



@SAZAMdaniel
Y antes de entrar al cine, no he podido evitar comprar una revista que es de AluCine ;-) ;-) @revisplaymania

¡Que te mejores!



@DarthKafka
Segunda @revisplaymania que me leo en el hospital... ¿Pero cuánto llevo aquí? Jajajajaja ¡Hay que apoyar el papel!!

Pregunta sin respuesta



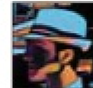
@Pasucama
@revisplaymania ¿Quién volverá antes: Héroes del Silencio, Loquillo y Trogloditas, Mecano o Konami con Konami? XD!!!

Agradecidos



@CroftManiac0_
Lo dicen a menudo pero la verdad es que las guías de @revisplaymania le dan vidilla a las cajas vacías de nuestros juegos.

Guarda y hallarás



@Macrike
Hace cuatro años tiré a la basura cientos de revistas, incluyendo esta joya. Hoy me doy cuenta de lo idiota que soy.



Visítanos en las redes sociales...
www.facebook.com/revistaplaymania
twitter.com/revisplaymania

SUMARIO #229





PÁGINA 18

¡Los futuros bombazos de Sony! En la feria parisina Sony enseñó sus próximos exclusivos para PS4. ¡Juegazos con los que vais a alucinar!



Zombis hasta en la sopa La infección zombi sigue en pleno apogeo. Descubre las nuevas cepas en PS4.



Comparativa velocidad Los ocho mejores juegos de coches de PS4 a examen. Elige tu favorito.



EN PORTADA
Star Wars Battlefront II
Un mes antes del estreno de la nueva peli, llega a nuestra PS4 un nuevo *Star Wars: Battlefront* cargado de novedades.

TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...

Agenda PlayStation

DEL 3 DE NOVIEMBRE AL 12 DE DICIEMBRE

Para estar al tanto de todas las novedades que se pondrán a la venta en las próximas semanas, nada mejor que echarle un vistazo a nuestra agenda. Así no se te escapará ese juego que estás deseando probar.

3 DE NOVIEMBRE VIERNES
- G.U. Last Recode • PS4
- Call of Duty: WWII• PS4

7 DE NOVIEMBRE MARTES
- Hand of Fate 2• PS4
- League of War: VR Arena• PS4
- Marvel's Guardians of the Galaxy: The Telltale Series (Episode 5) • PS4
- Max: The Curse of Brotherhood • PS4
- Minecraft Story Mode: Season Two (Episode 4: Below the Bedrock) • PS4
- Sonic Forces • PS4

9 DE NOVIEMBRE JUEVES
- Maldita Castilla EX • PS Vita

10 DE NOVIEMBRE VIERNES
- Ben 10 • PS4
- Cat Quest • PS4
- Need for Speed Payback • PS4

14 DE NOVIEMBRE MARTES
- Ashes Cricket 2017 • PS4
- de Blob • PS4
- L.A. Noire • PS4
- LEGO Marvel Super Heroes 2 • PS4
- Outcast: Second Contact • PS4
- The Count Lucanor • PS4

17 DE NOVIEMBRE VIERNES
- Demon Gaze II • PS4/PS Vita
- Los Sims 4 • PS4
- Star Wars Battlefront II • PS4
- The Elder Scrolls V: Skyrim VR • PS4

21 DE NOVIEMBRE MARTES
- Run Dorothy Run • PS4
- Monster of the Deep: Final Fantasy XV • PS4
- Planet of the Apes: Last Frontier • PS4

22 DE NOVIEMBRE MIÉRCOLES
- Intenciones Ocultas • PS4
- Saber es Poder • PS4
- SingStar Celebration • PS4
- The Inpatient • PS4

28 DE NOVIEMBRE MARTES
- Black Mirror • PS4
- El Ministerio del Tiempo VR: Salva el tiempo • PS4
- Star Ocean: The Last Hope Remaster • PS4
- Runbow Deluxe Edition • PS4

1 DE DICIEMBRE VIERNES
- Doom VFR • PS4

5 DE DICIEMBRE MARTES
- Bravo Team • PS4
- Dead Rising 4 • PS4
- Oh My Godheads • PS4
- The Walking Dead: The Telltale Series Collection • PS4

8 DE DICIEMBRE VIERNES
- Chaos on Deponia • PS4
- LocoRoco 2 Remastered • PS4
- Vegas Party • PS4

12 DE DICIEMBRE MARTES
- Okami HD • PS4



Need for Speed Payback

A los mandos de los más veloces deportivos debemos demostrar que somos los auténticos reyes del asfalto.

www.ea.com/Need-For-Speed/Payback

Novedad en página 50



Intenciones Ocultas

Tras inaugurar la serie social PlayLink con un juegos de preguntas, ahora le toca el turno a este sobrecogedor thriller.

www.playstation.com



Star Wars Battlefront II

Quiere conquistar la galaxia con un multijugador más sólido y una original campaña individual.

www.ea.com/games/starwars/battlefront

Novedad en página 36

LEGO Marvel Super Heroes 2

Los héroes y villanos de Marvel van a por todas en su aventura más ambiciosa.

www.lego.com/es-es/

Avance en página 92



■ *Tennis World Tour* será un simulador de tenis de nuevo cuño que viene a intentar ocupar el enorme hueco dejado por los grandes referentes del género en el pasado, como *Virtua Tennis* o *Top Spin*.

TENNIS WORLD TOUR | PS4 | BREAKPOINT/BIGBEN INTERACTIVE | DEPORTIVO | PRIMAVERA 2018

Juego, set y partido para Bigben

PRESENTADO *TENNIS WORLD TOUR*, EL PRIMER SIMULADOR DE TENIS PARA PS4.

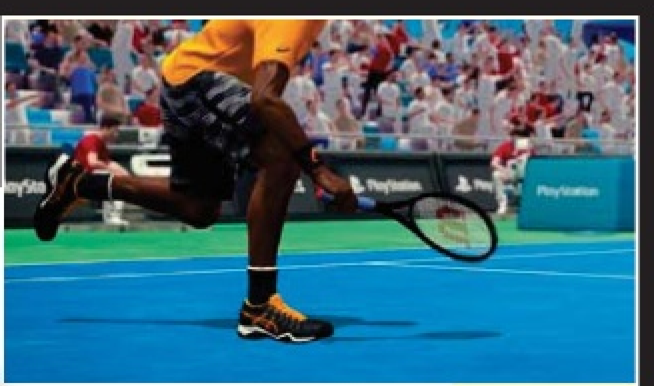
Muchos de vosotros lleváis meses preguntándonos cuándo habrá un juego de tenis "de verdad" para PS4. Hasta el momento, el divertido (aunque con un enfoque más arcade) *Everybody's Tennis* y el minijuego incluido en *GTA V* eran nuestras únicas opciones para darle a la raqueta en PS4. Y esto, en una consola que tiene juegos de balonmano, ciclismo o rugby (deportes todos ellos más minoritarios que el tenis) no podía ser, ¿verdad?

Finalmente han sido los chicos de Breakpoint los que se han atrevido a intentar llenar el hueco dejado por franquicias tan famosas como *Top Spin*, *Virtua Tennis* o *Smash Court Tennis*, cuyas editoras (2K Sports, Sega y EA Sports, respectivamente) no parece que tengan intención de revitalizar, al menos a corto plazo. Así pues, *Tennis World Tour* se postula como el primer (y hasta el momento único) simulador de tenis desarrollado para esta generación de consolas. Creado en colaboración directa con tenistas profesionales, *Tennis World Tour* quiere plasmar todos los aspectos de este deporte, merced a un sistema único de personalización de la estrategia de juego durante los partidos que, según sus creadores, reflejará las dimensiones tácticas, físicas y mentales del tenis.

Aun no hemos podido probarlo, así que no sabemos qué tal funcionará. Pero ya se ha confirmado que cerca de 30 tenistas reales estarán presentes en el juego, incluyendo a Roger Federer, Gaël Monfils, Angélique Kerber, Garbiñe Muguruza, Caroline Wozniacki, Alexander Zverev y John Isner. Y todo con un apartado gráfico que promete estar a la altura. Nosotros nos alegramos porque... ¡hay ganas de tenis!



■ Fue presentado en la conferencia de Sony en la pasada París Games Week con un tráiler que deja claro que gráficamente estará a la altura.







■ Incluirá cerca de 30 tenistas reales como Roger Federer, Gael Monfils o Garbiñe Muguruza. ¿Veremos a Rafa Nadal?







SUBEN

QUANTIC DREAM CUMPLE 20 AÑOS

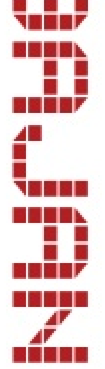
El estudio francés liderado por David Cage y responsable de juegos como *Fahrenheit*, *Heavy Rain* o *Beyond: Dos Almas* cumple dos décadas. Sus propuestas podrán gustar más o menos, pero no dejan indiferente a nadie. ¡Felicidades!

35 MILLONES JUEGAN YA A *OVERWATCH*

Blizzard anuncia con orgullo (y no es para menos) que *Overwatch* ya ha superado la barrera de los 35 millones de jugadores en total. Aunque con más éxito en PC, en PS4 tenemos una edición GOTY con la que puedes introducirte en este fenómeno.

QUINTO ANIVERSARIO DE *WAR THUNDER*

War Thunder es uno de los mejores "free to play" que podemos encontrar en el Store de PS4. Cumple cinco años con una gran actualización y descuentos para celebrarlo.

EA ECHA EL CIERRE A VISCERAL GAMES

Hace unas semanas, EA nos sorprendía anunciando el cierre de Visceral Games, el estudio responsable de juegos como los *Dead Space*. Estaban realizando un juego de Star Wars, que a partir de ahora pasará a depender de EA Vancouver, quienes le van a dar un giro "en busca de nuevos horizontes". Una lástima, porque este proyecto tenía muy buena pinta.

EL "PAY TO WIN" SE INSTALA EN LOS JUEGOS

Juegos "triple A" por los que pagamos una pasta en su lanzamiento se han apuntado a las microtransacciones (habituales en los "free to play"). Vale que no son algo obligatorio, pero es un modelo que no nos gusta y que puede generar desequilibrios entre jugadores.

LLEGA EL FIN PARA *LEGO DIMENSIONS*

Warner anuncia que ya no habrá más packs de ningún tipo para su *LEGO Dimensions*, aunque seguirán dando soporte a todos los contenidos que han lanzado hasta ahora. Una pena, porque se quedan grandes franquicias en el tintero.





OnRush es un arcade de carreras desarrollado por antiguos miembros de Evolution para Codemasters.



Nuestro objetivo, más que adelantar rivales, es hacer que muerdan el polvo...

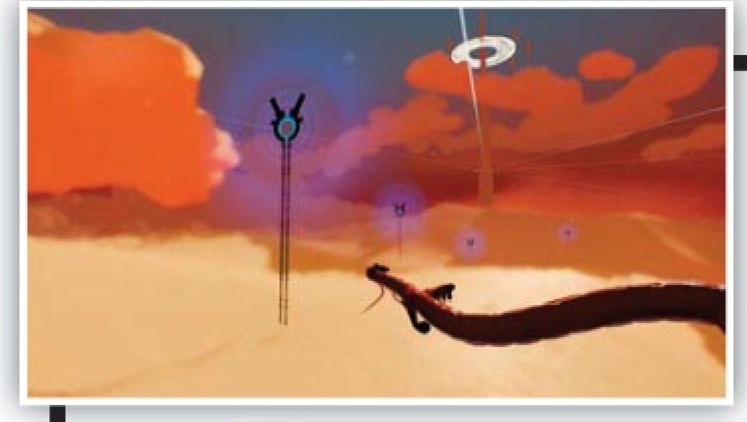
Su propuesta nos remite a los míticos arcades del pasado, como los *Burnout*.

Un arcade de lo más explosivo

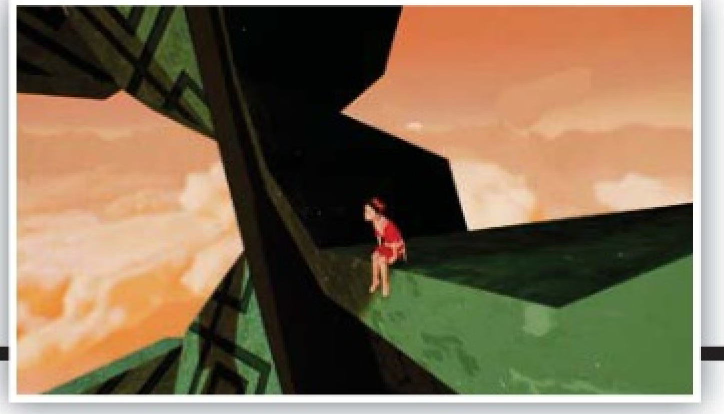
ONRUSH | PS4 | CODEMASTERS | 2018

El catálogo de PS4 ya está bien servido en lo que a simuladores de velocidad se refiere. Pero... ¿qué pasa con esos arcades locos y explosivos con los que descargar adrenalina a mansalva? Pues a llenar ese hueco llega a toda pastilla *OnRush*, una frenética propuesta desarrollada por antiguos miembros de Evolution. O sea de los creadores de *MotorStorm*. Y eso se nota. *OnRush* no es un juego de conducción tradicional. No es un juego sobre adelantar posiciones y llegar el primero a la meta. Es sobre lo que puedes hacer por el camino, aprovechando tus oportunidades para sacar de la pista o destrozar a los demás vehículos. Para ello, tendremos una barra de Rush, que se irá cargando a medida que demostremos nuestra pericia al volante (haciendo saltos, derrapes...). Con esta barra a tope, podremos destruir sin miramientos a quien compite por hacer lo propio con nosotros. Una premisa que recuerda a grandes títulos de conducción arcade de generaciones anteriores como *Burnout* o *Split/Second*. Y que con la potencia de PS4 lucirá de lujo.





Adoptando la forma de dragón exploraremos bellos entornos que inevitablemente nos remiten a *Journey*.



Con la forma humana resolveremos puzles, interactuando con extrañas maquinarias antiguas.

OURE | PS4 | HEAVY SPECTRUM LIMITED. | YA DISPONIBLE

El viaje de un niño con alma de dragón

En la pasada París Games Week, Sony presentó esta bella propuesta, que fue puesta a la venta en PS Store nada más ser anunciada. Se trata de *Oure*, una aventura con una estética bellísima que al instante nos remite a títulos inolvidables como *Journey* o *Abzû*. En *Oure* manejamos a un niño nacido con los poderes de los antiguos dragones (tranquilos, nada que ver con el Dovahkiin de *Skyrim*) y tendremos que alternar nuestra forma humana y la de dragón para explorar un onírico escenario, resolver extraños misterios y buscar a los enigmáticos titanes que pueden devolverle la vida a este mundo. La exploración libre y la resolución de puzles son la base de este pausado desarrollo (no hay nada de violencia). Y os aseguramos que es un placer surcar estos preciosos escenarios, acompañados por una evocadora banda sonora orquestal (que podremos comprar en PS Store por 4,99 euros).

THE GARDENS BETWEEN | PS4 | THE VOXEL AGENTS | VERANO

Juega con el tiempo en una aventura que emocionará

Otra de las sorpresas que nos dejó la pasada París Games Week es *The Gardens Between* una aventura sobre la amistad, la niñez y el salto a la madurez protagonizada por dos amigos, Arina and Frendt, que se verán transportados a extrañas y surrealistas islas. El desarrollo se basará en la resolución de puzles y podremos adelantar o retrasar el paso del tiempo para resolverlos. Promete mucho.



Esta pareja de amigos tendrá que resolver puzles jugando con el paso del tiempo en una historia que nos emocionará.



Crear y gestionar una red de parques temáticos con dinosaurios será nuestro cometido principal.

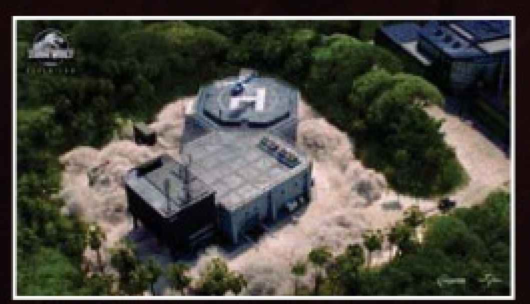
JURASSIC WORLD: EVOLUTION | PS4 | FRONTIER | VERANO

Crea tu Parque Jurásico

Crear y gestionar nuestro propio Parque Jurásico no es algo nuevo para nosotros, ya que pudimos hacerlo en *Jurassic Park: Operation Genesis*, que apareció en PS2 allá por 2003. Pero esta propuesta se va a quedar pequeña si lo comparamos con lo que ofrecerá *Jurassic World: Evolution*. Nuestro objetivo principal será crear un emporio dedicado al estudio y exhibición de todo tipo de criaturas prehistóricas, y también dispuesto a ofrecer una experiencia innovadora a los turistas que acudan a nuestras islas. Y es que en *Evolution* tendremos hasta 5 islas diferentes para ir creando distintos tipos de parques temáticos, cada uno con características y particularidades. Ganar "pasta" será muy importante, ya que es lo que nos permitirá obtener fondos para investigación y poder crear así nuevas especies de dinosaurios. Por supuesto, podremos crear híbridos de todo tipo, al estilo del Indominus Rex de la peli, lo que puede dar lugar a distintas situaciones de emergencia, que por supuesto tendremos que sofocar. Eso sí, no lo veremos hasta el próximo verano, coincidiendo con la nueva película "Jurassic World: El Reino Caído", dirigida por el español J. A. Bayona.



Cada dinosaurio tendrá sus particularidades y podremos crear híbridos pacíficos o más agresivos.



Ganar dinero y la investigación son aspectos tan vitales como mantener la seguridad en los parques.

EN POCAS PALABRAS

NO COMPARTEN UNIVERSO

ASSASSIN'S CREED NO ES *WATCH DOGS*

Hay fans que tenían la **teoría de que ambas sagas de Ubi compartían universo.** Pero **Azaïzia Aymar**, uno de los máximos responsables de *AC*, **lo ha negado rotundamente**, afirmando que "no son parte de una narrativa conjunta. Podéis esperar huevos de pascua y similares. Somos hermanos, pero nada más".

LO TRAE BADLAND

RAIDEN V DISPARA EN PLAYSTATION 4

Ya está a la venta la última entrega de esta famosa serie de "matamarcianos" que tendrá una edición limitada en nuestro país que incluye **CD con la banda sonora**, cortesía de **Badland**. Además, ***Raiden V: The Director's Cut*** incluye mejoras con respecto a la versión original, como niveles extra o un modo cooperativo para dos jugadores en la misma PS4.



TAMBIÉN EN EUROPA

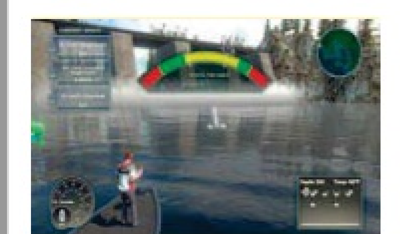
WONDER BOY, EN FORMATO FÍSICO

El pasado verano disfrutamos mucho con ***Wonder Boy: The Dragon's Trap***, todo un ejemplo de cómo debe realizarse un "**remake**" respetando la obra original. Por eso nos hemos puesto muy contentos cuando nos hemos enterado de que saldrá **en formato físico también en Europa, a comienzos de 2018.**

YA ESTÁ A LA VENTA

PESCANDO COMO UN PROFESIONAL

Los aficionados a la **pesca** van a alucinar con ***Rapala: Fishing Pro Series***: **24 especies**, cientos de señuelos reales y equipamiento para elegir, Pesca libre para un jugador, Modo Temporada, **Desafío online de Captura Diaria, 7 lagos estadounidenses...**



¡POR DIOS Y POR CASTILLA!

MALDITA CASTILLA LLEGA A PS VITA

El 9 de noviembre salió en **PS Vita** *Maldita Castilla EX*, el genial "plataformas de acción" del malagueño **Locomalito** que ya nos flipó hace unos meses en **PS4** y que se adapta como anillo al dedo a la portátil. También sale en **edición física,** de nuevo **exclusiva de Play-Asia**. Pero suponemos que para cuando leáis esto, ya estarán agotadas...

CON *SONG OF HORROR*

LA PRIMAVERA, LA SANGRE ALTERA

Song of Horror será una aventura de **terror en tercera persona** con una historia inspirada en Lovecraft y mecánicas que recordarán tanto a clásicos del "survival horror" como ***Alone in the Dark*** o ***Resident Evil*** como a referentes del género más modernos como ***Until Dawn***. De hecho, manejaremos a **16 personajes, que podrán morir** de forma permanente. Saldrá en **primavera.**



Y LA ENCUENTRA, CLARO

GRANJERO BUSCA CONSOLA

El pasado 14 de noviembre salió a la venta ***Farming Simulator 17 Platinum Edition***, la edición definitiva de la entrega de este año que trae un montón de **mejoras y añadidos**, con mareantes cifras como más de **275 vehículos** y herramientas agrícolas reales, de más de **80 marcas.**

SALDRÁ EL 2 DE FEBRERO

MCGREGOR SERÁ LA IMAGEN DE *UFC 3*

Conor McGregor será la imagen de portada de *UFC 3*, el nuevo juego de artes marciales mixtas de **EA** que llegará el **2 de febrero**. Entre sus novedades apuntad un **modo Carrera** en la que **nuestras decisiones fuera del octógono** serán tan importantes como nuestras victorias.

¿QUÉ PASA CON...

... la secuela del fabuloso *Nier Automata*

El productor de la saga *NieR*, Yosuke Saito, ha confirmado que están empezando a trabajar en una nueva entrega de la serie, en la que también está involucrado su creador, Yoko Taro. La intención de hacer una nueva entrega ya se había insinuado claramente desde Square Enix.

... el lanzamiento de *Rogue Trooper: Redux*?

Once años después de su lanzamiento original en PS2, este juego de acción firmado por Rebellion, que adaptó el cómic homónimo, llega a PS4 a 1080 p. Ya está a la venta y también en formato físico.



... los planes de futuro para la serie *Hitman*?

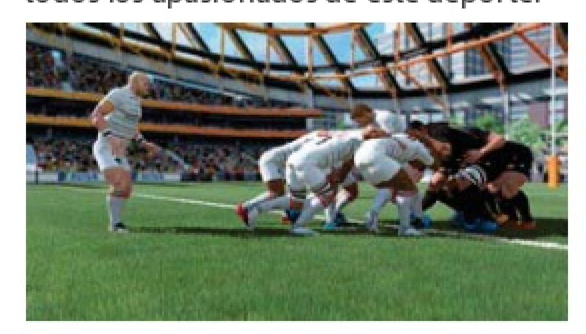
Pese a haber perdido el apoyo de Square Enix, los daneses de Io Interactive siguen trabajando en nuevas entregas protagonizadas por el alopécico y letal Agente 47. Además, afirman que tienen entre manos "importantes y emocionantes características que van a debutar en la franquicia".

... la nueva entrega de la saga *Sengoku Basara*

El productor de la serie de beat'em ups de Capcom *Sengoku Basara*, Hiroyuki Kobayashi, ha insinuado el anuncio de un nuevo juego de la serie de cara al próximo año. Estaremos atentos, aunque la última entrega aún no ha llegado aquí.

... la fecha de salida de *Rugby 18*?

El pasado 27 de octubre se puso a la venta (también en formato físico) *Rugby 18*, la nueva entrega de esta serie de simuladores de rugby que llega actualizado a tope para seguir haciendo las delicias de todos los apasionados de este deporte.





■ En *Erica* tomaremos decisiones, usando la pantalla táctil de nuestro smartphone o tablet.

ERICA | FLAVOURWORKS/SONY | AVENTURA | 2018

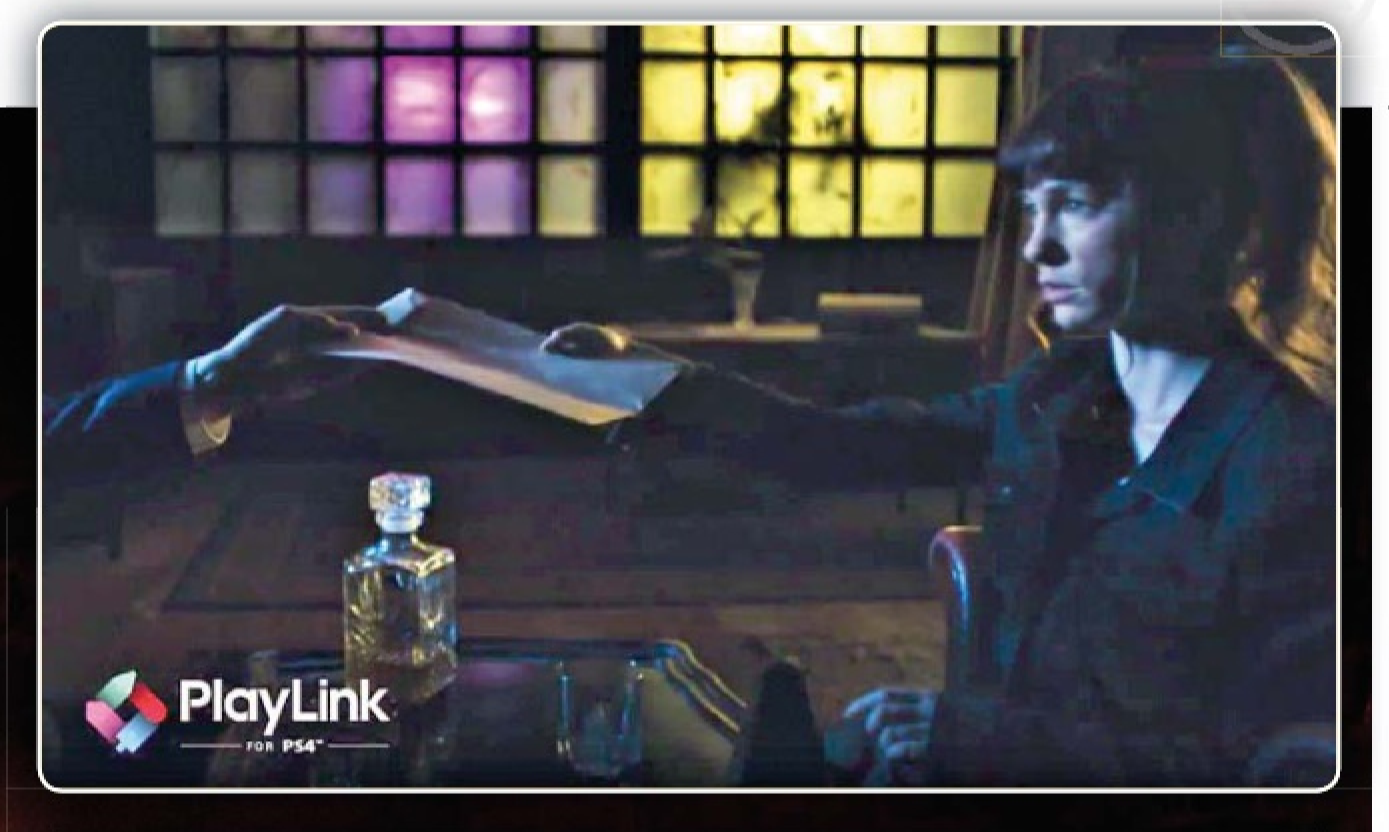
Erica: el nuevo fichaje para la serie PlayLink

Se trata de una aventura interactiva en la que tomamos cruciales decisiones usando nuestro smartphone o tablet.

En la conferencia de Sony durante la pasada París Games Week se presentó oficialmente *Erica*, una aventura exclusiva para PlayLink, la línea de juegos de Sony para todos los públicos que se manejan usando el smartphone en lugar del Dual Shock 4. Aunque por lo que hemos podido ver, *Erica* se va a desmarcar un poco de la etiqueta de "juegos sociales" de esta plataforma para abrazar un esquema más cercano a las aventuras "interactivas" de Quantic Dream. *Erica* se articulará en base a secuencias grabadas con actores reales y nosotros decidiremos qué rumbo seguir. Dichas elecciones determinarán el devenir de la trama (abrir o no un sobre, quemar o no una foto...), al más puro estilo *Heavy Rain* o *Beyond: Dos Almas*. Eso sí, las acciones a realizar en *Erica* parecen bastante sencillas y se ejecutarán con sutiles movimientos en la pantalla táctil de nuestro móvil, aunque también podremos usar el panel táctil del Dual Shock 4 si así lo preferimos. Y algunas de estas acciones también se realizan utilizando el giroscopio. Según sus responsables, la aventura tendrá aproximadamente una hora y media de duración, aunque suponemos que tendrá distintos finales según las decisiones que tomemos durante el desarrollo (aunque no nos especificaron cuántos hay). La propuesta de *Erica* puede abrir una nueva vía para explotar la etiqueta PlayLink, lanzando juegos que se alejan del tono social que suelen tener los títulos adscritos a esta nueva serie de PS4.



***Erica* se desmarcará de la línea "social" de los otros juegos de PlayLink para sumergirnos en un emocionante "thriller".**



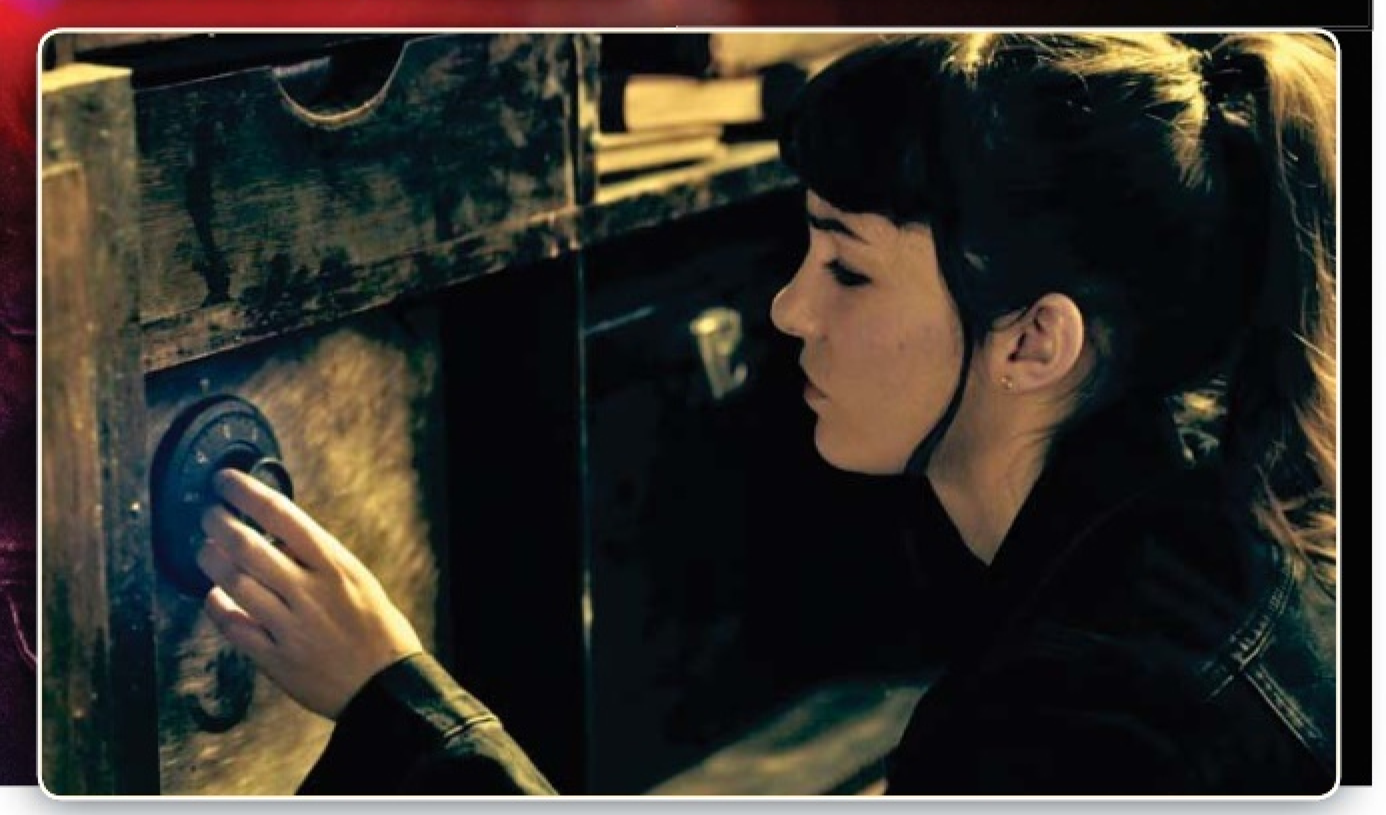
■ Nuestras decisiones afectarán al devenir de la trama. Sus creadores lo llaman "narrativa ramificada".



■ El desarrollo está confeccionado mediante secuencias grabadas por actores reales. Como si fuese una película, vaya,

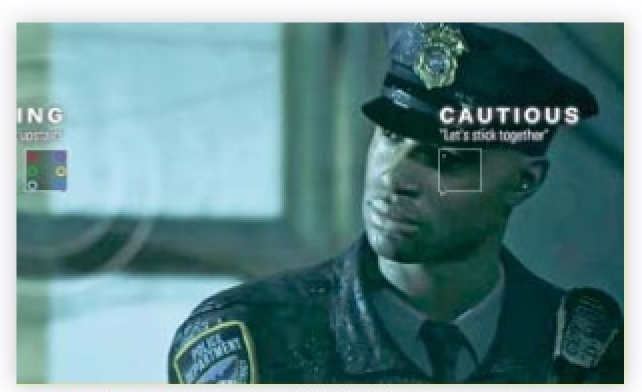


■ Confiar en este personaje o acuchillarlo es una de las muchas decisiones que tendremos que tomar en este "thriller".

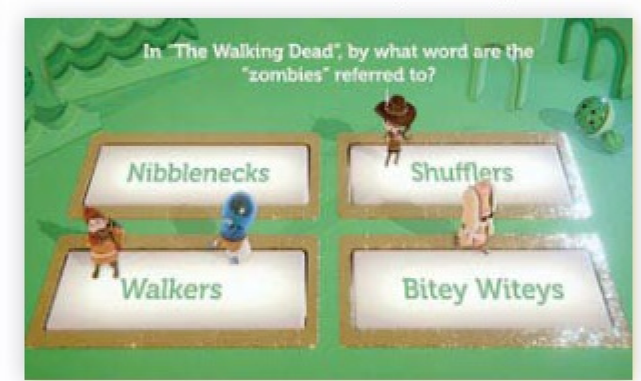


Otros juegos para PlayLink

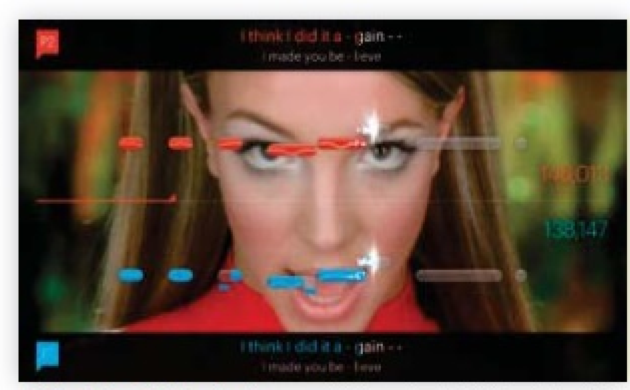
Los títulos de PlayLink son juegos de corte social que se controlan usando nuestro smartphone o tablet, sin necesidad de Dual Shock 4 (eso sí, tendrás que bajarte la app correspondiente e instalarla en tu dispositivo). Sony tiene grandes planes de futuro para esta línea de juegos, con todos estos títulos en cartel y un recopilatorio previsto para el 22 de noviembre que incluirá los tres primeros juegos de esta columna además del ya lanzado *¡Has sido tú!*.



■ *Intenciones Ocultas* es un thriller de Supermassive en el que tomaremos decisiones con muchas sorpresas de por medio.



■ *Saber es Poder* es un concurso de preguntas y respuestas presentado por Dani Mateo. Promete superar a los *Buzz*.



■ *SingStar Celebration* te permitirá cantar 30 éxitos (y bajarte muchos más de la SingStore) usando tu móvil como micrófono.



■ *Planet of the Apes: Last Frontier* será una aventura gráfica para hasta 4 jugadores que saldrá el 21 de noviembre.



■ *Frantics* ofrecerá divertidos minijuegos para 4 jugadores en los que las "jugarretas" y las risas estarán garantizadas.

El interior de los vehículos está recreado con total fidelidad.

Las carreras son 1 vs 1, por lo que los piques online están garantizados.

LOS MEJORES JUEGOS DE **REALIDAD VIRTUAL**

UN AÑO DE PLAYSTAT



Danger Ball es una suerte de Pong en VR. Devolvemos la bola "rematando" con la cabeza.



PlayStation VR Worlds

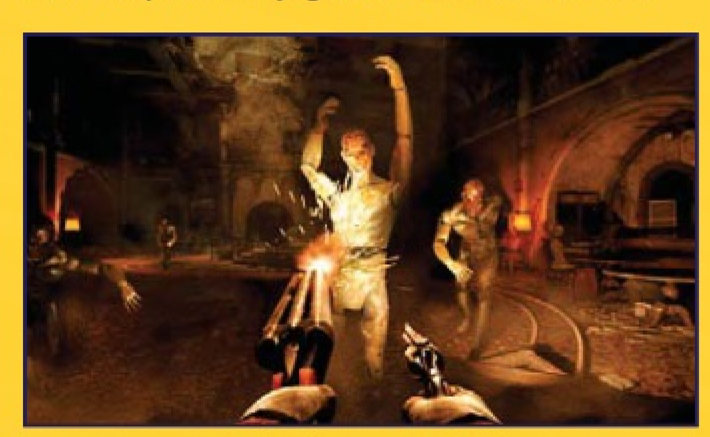
AVENTURA 39,99 € SONY

5 variadas experiencias jugables se reúnen en este título, que saca partido a todas las posibilidades de PS VR. Vivir el ataque de un tiburón en las profundidades oceánicas, convertirnos en un mafioso o explorar el espacio exterior son algunas de las propuestas de estos breves, pero muy intensos, juegos. Podéis probar algunos de ellos en el disco de demos incluido en PS VR.

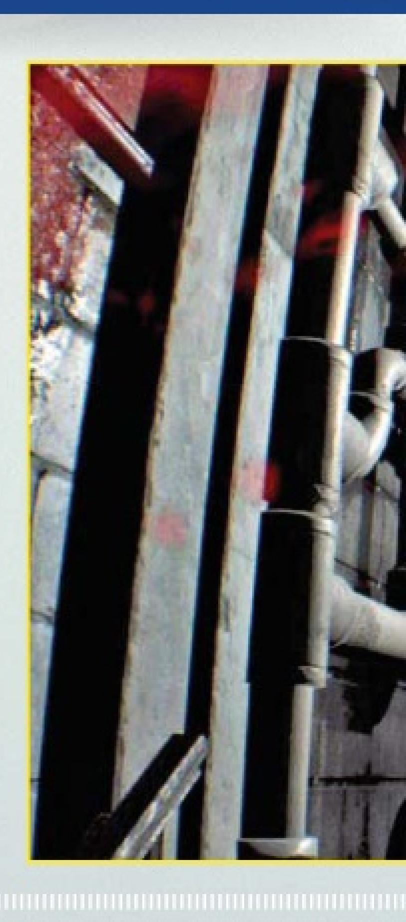
Until Dawn: Rush Of Blood

ACCIÓN 19,99 € SONY

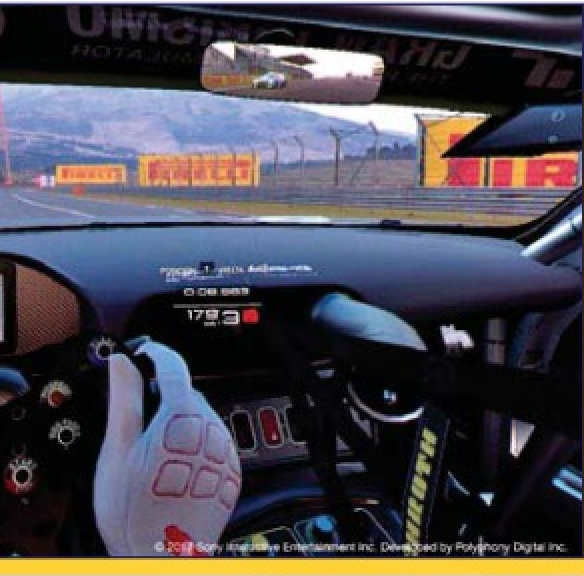
Nunca una montaña rusa había sido tan intensa. Sobre raíles, atravesamos unos grotescos escenarios mientras disparamos, a dos manos, a todo tipo de criaturas. El ritmo es frenético y, sin duda, es uno de los juegos más inmersivos de PS VR, en especial si utilizamos dos PS Move para apuntar. También podemos jugar con el Dual Shock 4.












Gran Turismo Sport

VELOCIDAD 59,99 € SONY

El realismo de *Gran Turismo* alcanza un nuevo nivel gracias a PS VR. El modo VR Tour, cuyo contenido completo se desbloquea progresivamente compitiendo en "2D", ofrece grandes posibilidades en realidad virtual. En total, son 27 los circuitos y 135 los coches con los que podemos disputar emocionantes carreras 1 vs 1. La inmersión es brutal, y realmente consigue transmitir la sensación de estar conduciendo a toda velocidad. El preciso posicionamiento a tiempo real, que nos permite mover la cabeza libremente, y el exhaustivo detalle del interior de los vehículos contribuye enormemente a crear esta sensación de realismo. Para culminar su oferta VR, *GT Sport* también incluye un completo showroom. En él, tenemos la posibilidad de examinar el interior y exterior de los vehículos de forma libre. Igual que si acudiéramos a un concesionario de coches. No os sorprendáis si alargáis la mano involuntariamente para intentar acariciar a estas bestias...



TION VR... ¡Y ES SÓLO EL PRINCIPIO!

En 12 meses de vida, el dispositivo de realidad virtual de PS4 ya nos ha dejado más de 100 alucinantes experiencias en las que cabe de todo, desde acción a conducción, terror, música... Repasamos algunos de los mejores títulos de estos 12 meses y echamos un vistazo a su prometedor futuro.


El tamaño de los enemigos se siente "real", lo que provoca que los sustos sean de órdago.



Resident Evil 7

ACCIÓN/AVENTURA 39,99 € CAPCOM

Hacernos pasar miedo siempre ha sido una de las máximas de la saga *Resident Evil*. Y esto, creednos, se cumple más que nunca "sufriendo" su séptima entrega con PS VR. Podemos jugar la historia completa en modo VR, por lo que la experiencia no puede ser más intensa. Todo está orquestado para que nos sumerjamos de lleno en su agobiante atmósfera, lo que incluye explorar lúgubres entornos y enfrentarnos a horribles criaturas. La sensación de estar "ahí" es tan alucinante como aterradora...



Superhot VR

ACCIÓN 24,99€ SUPERHOT TEAM

Acción y puzles se dan cita en este shooter, en el que los "congelados" enemigos solo se mueven cuando lo hacemos nosotros. Esta mecánica es tan original como divertida, y se adapta como un guante a la realidad virtual.



Ancient Amuletor

ACCIÓN 17,99 € TIME OF VR

Defender posiciones estratégicas es nuestro objetivo en este original tower defense, que ofrece una perspectiva nunca vista en el género. Una genial forma de unir estrategia y acción en realidad virtual. Hay una demo gratuita.





DRIVECLUB VR

VELOCIDAD 24,99 € SONY

El genial arcade de velocidad también tiene su versión independiente para PS VR. Y es de lo más completa: 36 eventos, 88 coches reales y 54 circuitos (más sus variantes) componen su amplia oferta offline. A ella hay que sumar las competiciones multijugador online, que alargan aún más su vida. En el plano técnico, *DriveClub VR* destaca por el elevado detalle del interior de los vehículos, la gran fluidez y por sus convincentes efectos, ciclo día-noche incluido. Sin duda, una apuesta segura para los amantes de la velocidad.

Rigs: Mechanized Combat League

DEPORTIVO/ACCIÓN 29,99 € SONY

A bordo de Mechas, o robots gigantes, este espectacular juego ofrece varios modos competitivos online inspirados en el rugby. Sí, habéis leído bien: ¡rugby con Mechas! el resultado de esta combinación resulta excelente, tanto por ritmo como por inmersión. La agilidad de los robots es enorme, lo que hace que los encuentros sean frenéticos y que sintamos verdadero vértigo. Probad su demo y veréis que no os engañamos.





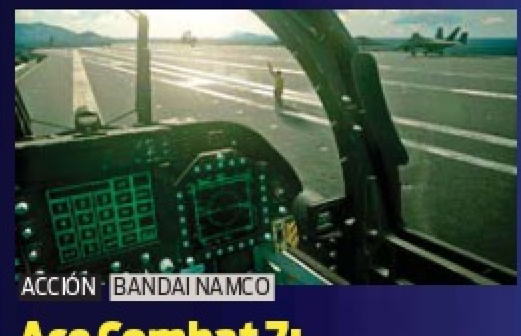


id Software es el estudio responsable del juego, por lo que su calidad está garantizada.

ACCIÓN BETHESDA

Doom VFR

El mítico shooter recibirá una entrega exclusiva para la realidad virtual. Su historia y ambientación será totalmente nueva, pero lo que sí conservará será su acción desenfrenada, que viviremos desde una nueva perspectiva.



ACCIÓN BANDAI NAMCO

Ace Combat 7: Skies Unknown

Los combates aéreos de *Ace Combat* se beneficiarán de PS VR para desplegar una experiencia imponente. Muy atentos, que apunta muy alto.

Farpoint

ACCIÓN 24,99 € SONY

Explorar un planeta desconocido en realidad virtual es ya, de por sí, una experiencia apasionante. Pero si encima le sumamos que está plagado de hostiles alienígenas, la cosa gana bastante. Sobre todo porque contamos con una amplia variedad de armas con las que defendernos. La capacidad de inmersión de *Farpoint* es impresionante, y su estilo, pese a ser muy rápido y directo, no renuncia a contarnos una interesante historia espacial. La experiencia es aún mejor si utilizamos el Aim Controller, un periférico con forma de rifle futurista que nos permite desplazarnos y apuntar con la máxima precisión.



Hostiles aliens no dejan de atosigarnos. ¡Siempre debemos llevar el arma preparada!



Aim Controller: tu arma virtual.
Junto a *Farpoint* se puso a la venta este espectacular periférico que une las ventajas de un mando Move y un DualShock 4, lo que que nos permite movernos y disparar con comodidad y con mayor realismo.

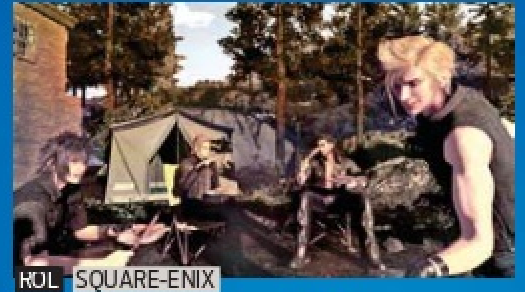




PRÓXIMAMENTE...

Si el primer año de PS VR ha sido alucinante, preparaos para lo que llegará en el futuro. Con un gran número de estudios trabajando en la realidad virtual, la calidad de los títulos que recibiremos en los próximos meses promete sacar lo mejor de esta alucinante tecnología.

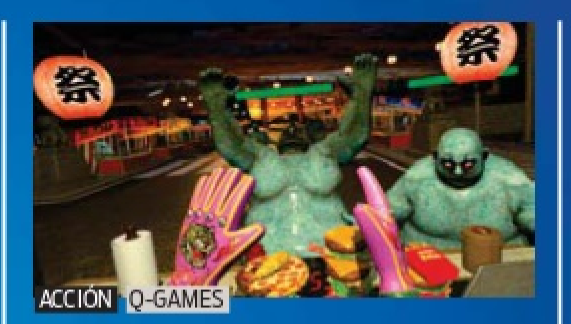




ROL | SQUARE-ENIX

Final Fantasy XV: Monster of the Deep

El minijuego de pesca de *FFVX* saltará en breve a la realidad virtual y se ampliará para ofrecer sesiones relajantes... o cargadas de emoción.



ACCIÓN | Q-GAMES

Dead Hungry

¿Acabar con hordas de zombis lanzándoles hamburguesas y refrescos? Pues sí, esta será propuesta de este alocado juego, en el que tendremos que defender nuestro puesto de comida.



TERROR | SUPERMASSIVE GAMES

The Inpatient

La precuela de *Until Dawn* llegará en forma de thriller psicológico para PS VR. Exploración, puzles, una elaborada historia y un gran apartado técnico serán sus puntos clave.



Será compatible con Aim Controller, el mando-pistola que se lanzó con *Farpoint*.

ACCIÓN | SUPERMASSIVE GAMES

Bravo Team

Los creadores de *Until Dawn*, no paran. Además de *The Inpatient*, la precuela de *Until Dawn* para PS VR, también trabajan en *Bravo Team*, un shooter de corte militar, con coberturas incluidas, en el que guiaremos a un escuadrón de élite con el que podremos planear maniobras estratégicas en nuestra lucha contra los terroristas.



ROL | BETHESDA

Skyrim VR

Uno de los mejores juegos de rol de todos los tiempos se adaptará a la realidad virtual. Vivir la experiencia completa de *Skyrim* con PS VR promete dejarnos sensaciones únicas. ¡Y falta poco!



ACCIÓN | SONY

Blood and Truth

Los creadores de *London Heist* nos sorprenderán con un nuevo shooter en el que la acción primará por encima de todo, con un héroe capaz de acabar sin pestañear con todo lo que se mueva.



La inmersión es total y consigue que nos sintamos en el interior de un X-Wing.



Star Wars: Battlefront

ACCIÓN | GRATIS | EA

Pilotar un X-Wing en el fragor de una batalla contra las fuerzas imperiales es un sueño... que ahora podéis hacer realidad. En este nivel, descargable de forma gratuita por los poseedores de *SW: Battlefront*, pilotamos la mítica aeronave mientras nos las vemos con decenas de Tie Fighters y con un inmenso destructor. La calidad gráfica es apabullante y la sensación de estar surcando el espacio es total. Al ser solo un nivel nos deja con ganas de más, pero es una experiencia totalmente imprescindible.



Invasion!

EXPERIENCIA | GRATIS | BAOBAB STUDIOS

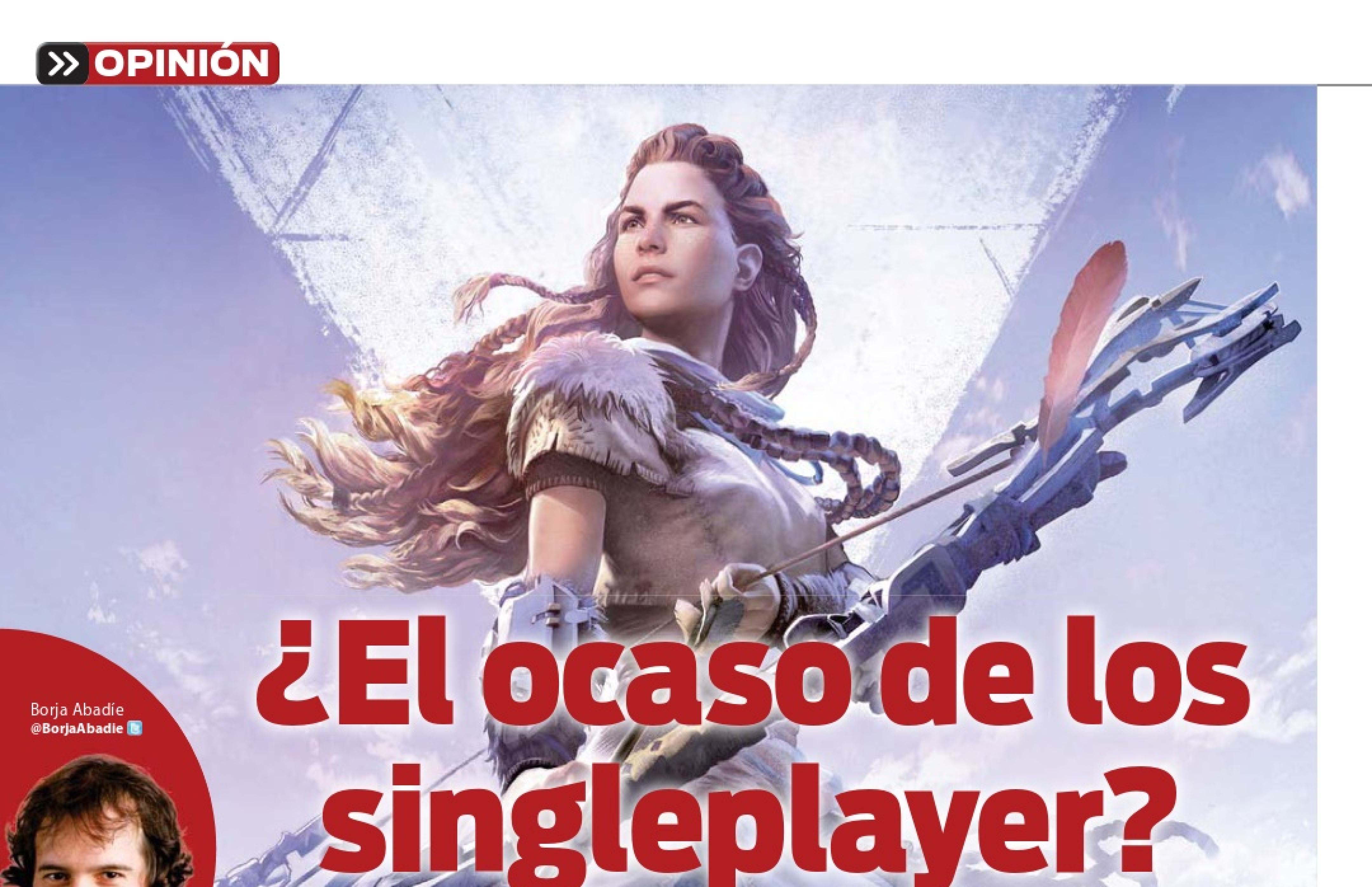
Esta experiencia interactiva, ganadora de varios galardones, nos muestra el encuentro entre un conejo y una nave espacial. No os lo queremos destripar, pero os recomendamos que lo disfrutéis. Además, ¡es gratuito!



Batman: Arkham VR

AVENTURA | 24,99 € | WARNER BROS.

El último gadget de Batman es PS VR. Con él puesto, al murciélago no se le escapa ni una pista en este juego de investigación. Es algo breve, pero cuenta con una magnífica realización.



¿El ocaso de los singleplayer?

Borja Abadíe
@BorjaAbadie

El cierre de Visceral Games, el estudio encargado del nuevo juego singleplayer de Star Wars, ha suscitado una gran polémica en las últimas semanas. No me voy a detener mucho en lo rara que me parece la noticia teniendo en cuenta los grandes desarrolladores que había detrás del proyecto, pero sí en que la "excusa" de Electronic Arts no ha sido la que estamos acostumbrados a ver. Generalmente, cuando un juego se cancela o se cierra todo un estudio, el motivo suele ser la ínfima calidad del trabajo que están llevando a cabo, que saben que no alcanzará las mínimas exigencias de la compañía.

Este nuevo juego de Star Wars, según comentó la propia EA, era una aventura lineal para un jugador y, por eso, no se estaba convirtiendo en una experiencia de largo recorrido a la que los jugadores pudieran volver una y otra vez. Las compañías, hoy en día, se refieren a este tipo de propuestas como servicios, más que videojuegos, indicando que nuevos contenidos llegan al juego de forma constante ofreciendo siempre incentivos para que los usuarios jueguen a diario. Son prácticas, no vamos a engañarnos, propias de los juegos online, como *Destiny 2*, *GTA Online*, *Overwatch* y otros monstruos del sector. Juegos que, básicamente, ofrecen unos ingresos constantes en el tiempo más allá del desembolso inicial por hacernos con ellos. Normalmente llegan en forma de cajas de botín y micropagos, pero ése es otro tema. El caso es que la comunidad ha interpretado que el cierre de Visceral y el cambio de tercio en el desarrollo del nuevo juego de Star Wars podría suponer el fin de los juegos para un jugador, el fin de las historias lineales y de las aventuras singleplayer, un panorama demasiado apocalíptico, en mi opinión.

PESE AL CIERRE DE VISCERAL, SI MIRAMOS LA LISTA DE JUEGOS MÁS VENDIDOS DE 2017, LA INMENSA MAYORÍA SON AVENTURAS SINGLEPLAYER

El cierre de Visceral Games, creadores de joyas como *Dead Space*, tiene muchos más motivos que desconocemos. El fiasco en ventas de juegos como *Dead Space 3*, *Army of Two: The Devil's Cartel* o *Battlefield: Hardline* deben haber jugado un papel más que fundamental en esta drástica decisión. Ahora bien, ¿estamos de verdad ante el ocaso de los juegos lineales para un jugador? ¿De verdad se acabarán los juegos singleplayer? Como siempre, aunque las compañías a veces quieran hacernos creer lo contrario, el poder siempre está en la mano del consumidor. Si a los jugadores le interesan las aventuras lineales, veremos aventuras lineales, si le interesan los mundos abiertos, veremos mundos abiertos y si le gustasen los simuladores de petanca, eso mismo veríamos. En nuestra mano está no entrar al trapo de los micropagos si nos parecen abusivos, no morder el anzuelo de las cajas de botín si nos parecen un truco de psicología barata para engancharnos o el reclamar más juegos lineales para un jugador. Todo esto, claro está, si es lo que la comunidad quiere, porque también puede ser que, en el fondo, los usuarios estén encantados con esas prácticas tan criticadas.

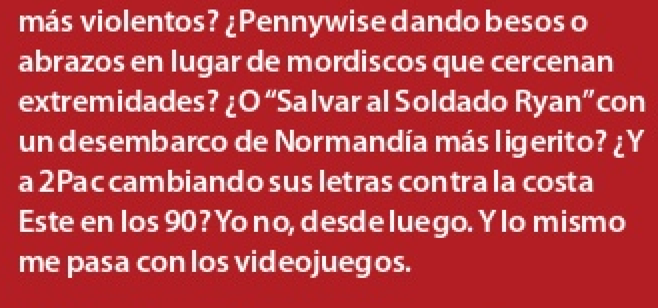
Si miramos la lista de juegos más vendidos en este 2017, sin embargo, nos encontramos con una interesante sorpresa. El ránking, está plagado de juegos para un jugador, como *Zelda: Breath of the Wild*, *Horizon: Zero Dawn*, *Crash Bandicoot N'Sane Trilogy*, *Uncharted: El Legado Perdido*, *Resident Evil 7*, *Mass Effect: Andromeda*, *NieR: Automata*, *Persona 5* o *Watch Dogs 2*. Sí, también hay juegos online como *COD: WWII*, pero no podemos decir, ni de lejos, que los juegos singleplayer estén pasando por un mal momento. *Assassin's Creed Origins* está vendiendo el doble que otras entregas, *Horizon: The Frozen Wilds* va por un excelente camino y, en el futuro cercano, nos esperan decenas de propuestas de este tipo, así que acabemos con los alarmismos.



Violencia gratuita

El nuevo tráiler de *The Last of Us II*, mostrado en la feria París Games Week el pasado 30 de octubre, ha vuelto a levantar unas incómodas ampollas por aspectos como la desmesurada violencia mostrada (romper brazos a martillazos, ahorcamientos...) y, en concreto, con la que se ejerce contra la figura de la mujer. Polémicas que han vuelto a traer a la actualidad el eterno debate del papel de la violencia dentro de los videojuegos.

Tal y como veo yo las cosas, los videojuegos, como otras tantas manifestaciones artísticas, son justo eso, representaciones de una realidad que nace en la mente de sus respectivos creadores. Si el mundo al que quieren dar vida es apocalíptico, capaz de sacar lo peor del ser humano para sobrevivir, ¿por qué eliminar de esta ecuación a la violencia? La vida "real" no sólo deja situaciones mucho más injustas, brutales y grotescas todos los días, más allá de las guerras, sino que además, por desgracia, también estamos cada vez más acostumbrados a verlas, ya sea porque alguien lo graba con un móvil o, de oficio, lo hace un sistema de cámaras de seguridad y la filmación, religiosamente, acaba llegando a todos los telediarios.



Es algo que ha acompañado al hombre desde que es hombre, en parte debido a su condición de "animal". Su evolución, la cultura y la convivencia en sociedad por el bien común, es la que ha ido reduciendo esta violencia de su naturaleza, pero siempre ha estado ahí en todas sus manifestaciones incluida, sin ir más lejos, la pintura (desde la rupestre, para recrear cacerías, a Saturno devorando a sus hijos, pasando por cientos de obras más).

Pero lo que me parece llamativo es el excesivo "buenismo" que apela a la mitigación de la violencia sea un fenómeno que se da, principalmente, en el área de los videojuegos. No veo tanto rechazo, ni tanto movimiento, por ejemplo, en otros campos del entretenimiento como el cine o la música (violencia verbal en el hip hop, por ejemplo). ¿Os imagináis la nueva versión de "It", o de otra película gore o de terror, que elimine de un plumazo los momentos más violentos? ¿Pennywise dando besos o abrazos en lugar de mordiscos que cercenan extremidades? ¿O "Salvar al Soldado Ryan" con un desembarco de Normandía más ligerito? ¿Y a 2Pac cambiando sus letras contra la costa Este en los 90? Yo no, desde luego. Y lo mismo me pasa con los videojuegos.

Entiendo que haya escenas que incomoden por su contenido, sobre todo cuanto más realista sea la recreación visual. Pero incluso con gráficos fotorrealistas, como hace 30 años con cuadradotes gráficos pixelados, la barrera sigue siendo la misma y tan sencilla como saber que nada de lo que sucede en pantalla es real. Hace justo 30 años, jugábamos a *Barbarian* y decapitábamos a muñecotes sin excesivo detalle. Hoy, decapitamos a orcos con rasgos únicos en *Sombras de Guerra*. Y me atrevo a afirmar que la práctica totalidad de quienes han jugando a uno u otro, o ambos, por no decir el 100%, jamás ha decapitado a nadie en su vida, ni lo hará. Entonces ¿dónde está el problema? ¿Por qué censurar algo que no es real? ¿Donde está el miedo y a qué? ¿A qué hagamos en la vida real lo que nos muestra el juego? ¿A que lo vean los ojos que no deben?

Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM

Creo que todo es tan sencillo como que cada uno consuma lo que es afín a sus gustos o se amolde a su edad. Al que no le guste la violencia, no tocará *The Last of Us II*... aunque habrá una gran mayoría del público con PS4 que lo hará y que demanda ese tipo de contenido, bien por ser un público adulto, bien porque está "preparado" para ello. Jamás pondría a mi hijo de 6 años a jugar a *The Last of Us II*, primero porque es pequeño, se asustaría y no entendería la mitad. Pero, cuando considere que es "maduro", lo jugará conmigo al lado, para que cualquier duda que surja, se pueda comentar y hablar con total naturalidad, pero siempre dentro de un marco: sabiendo que todo es mentira, pero que la violencia está ahí y que el juego recrea un mundo extremo que no es el nuestro. Porque esconder la violencia, o simular que no existe, como muchos pretenden, no es el mejor remedio.

ESCONDER LA VIOLENCIA, O INDIRECTAMENTE SIMULAR QUE NO EXISTE, NO ES EL MEJOR REMEDIO



PARIS GAMES WEEK

EL FUTURO DE PS4 DESFILÓ POR LA PASARELA PARISINA

París es considerada la ciudad del amor y de la luz, pero por unos días fue también la ciudad de los videojuegos, con una feria en la que brillaron con fuerza todos los juegazos exclusivos de Sony.

Desde el 1 hasta el 5 de noviembre tuvo lugar en París una nueva edición de la París Games Week, una feria que poco tiene que ver con las nuestras (más centradas en el usuario que en las presentaciones) y que poco a poco rivaliza en importancia con la Gamescom de Colonia. Y es que éste fue el marco elegido por Sony para presentar su batería de exclusivos, que se llevaron todo el protagonismo del evento pese a que otras compañías también mostraron algunos de sus próximos lanzamientos (como *Onrush* de Codemasters o nuevos detalles de juegos ya conocidos como *Monster Hunter World*). Y es que todo el mundo se moría de ganas por ver el nuevo tráiler de *The Last of Us Part II* o de conocer el nuevo proyecto de Sucker Punch. Todo ello pudimos descubrirlo en la feria, además de celebrar el vigésimo aniversario de Quantic Dream con un fiestón. Aquí te adelantamos los principales anuncios de Sony en la PGW. ¡Disfrutadlos!



Naughty Dog sorprendió con un tráiler BRUTAL, aunque centrado en nuevos personajes. Su calidad técnica y su crudeza nos dejó sin aliento.

■ En *The Last of Us Part II* conoceremos a nuevos personajes a tenor de lo visto en el nuevo tráiler mostrado en la PGW.

THE LAST OF US PART II

PS4 | NAUGHTY DOG | AV. DE ACCIÓN | SIN CONFIRMAR

Sony cerró su conferencia con el tráiler más esperado... aunque más que aclarar dudas, nos creó un buen puñado de nuevas incógnitas.

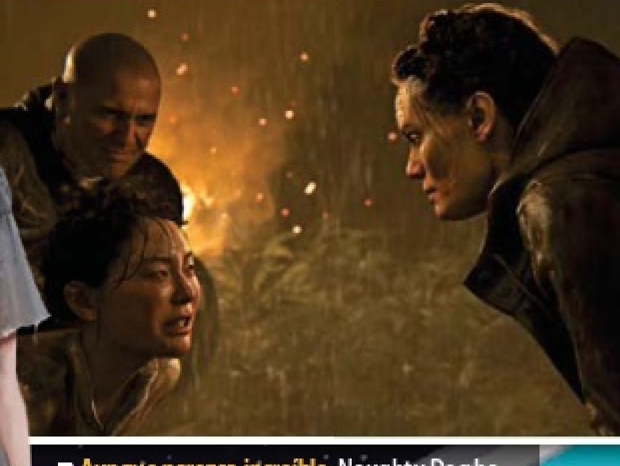
Todos estábamos deseando saber nuevos detalles acerca de lo que les pasará a Ellie y a Joel en *The Last of Us Part II*, pero Naughty Dog nos sorprendió a todos con un tráiler en el que no aparecen ninguno de estos dos personajes, al menos... en apariencia.

Porque una de las teorías más extendidas es que el personaje interpretado por la actriz Laura Bailey es Anna, la madre de Ellie, que incluso podría llevarla en su vientre. Su evidente parecido físico apoya esta tesis, además de otras "pistas" como el "easter egg" aparecido en *Uncharted 4: El Desenlace del Ladrón*. En una de las habitaciones del juego nos encontramos con un póster con el nombre The Last of Us: American Daughters en el que podemos ver a una mujer embarazada con gran parecido a Ellie. ¿Se refiere al cómic de Dark Horse o es una pista acerca de lo que veremos en esta segunda parte? Además, hace tiempo en Naughty Dog confesaron que tenían una historia sobre la madre de Ellie...

Además, el tráiler de la PGW ha introducido tres nuevos personajes: Emily, Yara y Lev, de los que pocos detalles se saben. Neil Druckmann, director del juego, ha explicado que *The Last of Us* era el viaje de Joel y Ellie, pero que en *Part II* se han querido centrar también en otros personajes importantes para la trama. Iremos encajando las piezas del puzle a medida que vayamos progresando en la aventura, pero no descartéis que *TLOU Part II* funcione como precuela y secuela del primero, o que al menos tenga "flashbacks" que expliquen cómo empezó todo, por qué Ellie es inmune o la formación de las Luciérnagas. Promete.



■ La crudeza y la violencia explícita que destila el tráiler ha levantado cierta polémica. No debieron jugar al primero...



■ Aunque parezca increíble, Naughty Dog ha vuelto a sorprender con su apartado gráfico.



■ Por desgracia, no se ha desvelado la fecha de salida ni siquiera aproximada... Pero huele a 2019.



Kratos compartirá protagonismo con su hijo Atreus. Desde luego, nadie como él para enseñarle a ser un gran guerrero.

El Hacha del Leviatán será nuestra arma principal (no la única). Podremos usarla cuerpo a cuerpo, lanzarla, hacer ataques de hielo...

En el gameplay mostrado, Atreus cedió todo el protagonismo a su padre. Pero sabemos que tendrá mucho peso en el desarrollo.

GOD OF WAR

PS4 | SANTA MONICA STUDIOS | AVENTURA DE ACCIÓN | PRINCIPIOS 2018

Kratos va a sacudir los cimientos de la mitología nórdica junto a su vástago en una aventura de acción demoledora que saldrá a comienzos de 2018.

Los fanáticos de Kratos que anden algo preocupados por si se ha "ablandado" tras su paternidad pueden estar tranquilos. Porque a tenor de lo visto en el último "gameplay" mostrado en la pasada París Games Week, el otrora conocido como Fantasma de Esparta podrá estar más viejo, entrado en kilos y barbudo, pero no ha perdido ni un ápice de su "punch". Sí ha perdido, entre otras cosas, sus Espadas del Exilio, que han sido sustituidas como sabéis por el Hacha del Leviatán. Un arma de origen aún desconocido pero de propiedades demoledoras, como hemos podido ver en el tráiler.

Kratos lanza su hacha contra los distintos enemigos como si fuese el martillo de Thor. Puede usarse cuerpo a cuerpo o como arma a distancia. Incluso podremos lanzarlo contra objetos del escenario que reaccionarán, como lámparas de aceite que caen abrasando a los enemigos que se encuentren debajo. Cuando no tengamos el hacha en la mano, podremos usar nuestros puños u otros elementos como el escudo, en un sistema de combate que promete volver a tener mucha "chicha". En este último "gameplay", Atreus, el hijo de Kratos, es poco más que un mero espectador pese a llevar el arco en ristre, pero es de suponer que tendrá mucho peso en el desarrollo de la aventura. ¿Cuánto? Bueno, tampoco habrá que esperar demasiado para verlo, ya que este nuevo *God of War* saldrá a comienzos de 2018.

Kratos no ha perdido la forma a la hora de "repartir" a tenor de lo visto en el último gameplay. Una gran noticia para los fans de la saga.



■ *Ghost of Tsushima* será una aventura de acción ambientada en el Japón medieval en la que manejaremos a un samurái con ganas de venganza.

En el año 1274, la isla de Tsushima es masacrada por el imperio mongol y un samurái emergerá de sus cenizas en busca de venganza.

GHOST OF TSUSHIMA

■ PS4 | SUCKER PUNCH | AVENTURA DE ACCIÓN | SIN CONFIRMAR



■ Técnicamente promete ser espectacular. Todo lo mostrado en el tráiler de presentación está generado con el motor que empleará el juego.



El mes pasado celebrábamos el vigésimo aniversario de Sucker Punch y nos preguntábamos en qué estarían trabajando los responsables de series tan queridas por la familia PlayStation como *Sly Cooper* o *InFamous*. Pues el estudio norteamericano estaba esperando a la feria parisina para desvelarlo.

Se trata de *Ghost of Tsushima*, una nueva IP exclusiva de PlayStation que nos trasladará al Japón medieval. Una ambientación que desde luego no es precisamente original, ya que la hemos disfrutado en múltiples videojuegos con diferentes planteamientos. Pero el enfoque de *Ghost of Tsushima* promete ser distinto. En el año 1274, la isla de Tsushima es invadida y masacrada por el imperio mongol. Como uno de los últimos samuráis supervivientes, el protagonista se levanta de las cenizas en busca de venganza. Pocos detalles han trascendido sobre su jugabilidad, aunque podemos esperar un trabajado sistema de combate en un gran escenario abierto. Además, sus gráficos prometen ser impresionantes, ya que todo lo mostrado en su tráiler de presentación está hecho con el motor del juego.



CONCRETE GENIE

■ PS4 | PIXELOUPS | AVENTURA | 2018

Aunque entra por los ojos por su estética, lo más interesante de *Concrete Genie* es su trasfondo. Y es que el bullying es el eje sobre el que se asienta esta preciosista aventura que pretende servir de herramienta para combatir, aunque sea de forma metafórica, uno de los problemas más graves de nuestra sociedad. Para ello, el protagonista hará uso de un pincel mágico que utilizará en las paredes de los escenarios para dibujar a todo tipo de criaturas que le ayudarán a superar sus miedos y aportarle el coraje necesario para afrontarlos. La conexión con la criaturas promete ser el mayor gancho del desarrollo. Estas creaciones nos protegerán en todo momento, y nos ayudarán a movernos por los escenarios para ir resolviendo unos puzles que parecen estar perfectamente integrados con el entorno. Eso sí, no lo veremos hasta el año que viene.



Esta preciosista aventura pretende ser una herramienta para concienciar y combatir, aunque sea de forma metafórica, el problema del bullying.

MARVEL SPIDER-MAN


Spider-Man dará rienda suelta a sus poderes en las calles de Manhattan con una fluidez y espectacularidad nunca vistas.

Mister Negative se perfila como nuestro antagonista principal, aunque nos toparemos con muchos personajes conocidos.



PS4 | INSOMNIAC GAMES | AVENTURA DE ACCIÓN | 2018

Nuestro amistoso vecino lanzará sus redes en exclusiva para PS4 en su aventura más ambiciosa, desarrollada por los autores de los *Resistance*.

El superhéroe más famoso de Marvel volvió a sorprendernos en la París Games Week con un nuevo tráiler elaborado íntegramente con el motor del juego, que posteriormente fue comentado por algunos integrantes de Insomniac, que quisieron darnos algunos detalles sobre los personajes más importantes en la trama.

A la hora de crear su propio Peter Parker, el estudio ha optado por una versión "joven" del personaje que usará lanzarredes mecánicos pero no un equipo de última generación como el que tiene en "Spider-Man Homecoming". Siguiendo con las diferencias con respecto a esta peli, aquí la tía May será más anciana. Por otra parte, Mary Jane también estará muy presente en la historia, e incluso será jugable en algún momento de la aventura. También manejaremos a Peter Parker fuera de su vida como héroe. E incluso Miles Morales (el nuevo Spider-Man de los cómics) tendrá cabida en el desarrollo. Sus creadores desvelaron que no iba a estar presente en el juego, pero fue añadido a mitad del desarrollo para aportar nuevos elementos a la trama. Un trama que nos llevará a una Nueva York plagada de referencias al personaje y al universo Marvel, cuyo alcalde será el mismísimo Norman Osborn. Mister Negative se perfila como el principal villano, aunque no descartéis sorpresas en este sentido porque aparecerán otros como Shocker o Kingpin.

> ***Spider-Man* ofrecerá una historia creada para la ocasión por la que desfilarán villanos como Shocker, Kingpin y el mismísimo Harry Osborn.**

LocoRoco 2

PS4 | JAPAN STUDIO | PLATAFORMAS/PUZLES | 9 DE DICIEMBRE

El pasado mes de mayo llegaba a PS4 una versión remasterizada del primer *LocoRoco*, un peculiar juego de plataformas y puzles con un enfoque muy original y una estética única que salió originalmente para PSP en 2006. Era de cajón pensar que en algún momento su secuela correría la misma suerte, y efectivamente en la feria parisina se ha confirmado que *LocoRoco 2* llegará remasterizado a PS4 el próximo 9 de diciembre, con jugosas mejoras gráficas como poder disfrutarlo en 4K si tienes una PS4 Pro y una TV compatible.

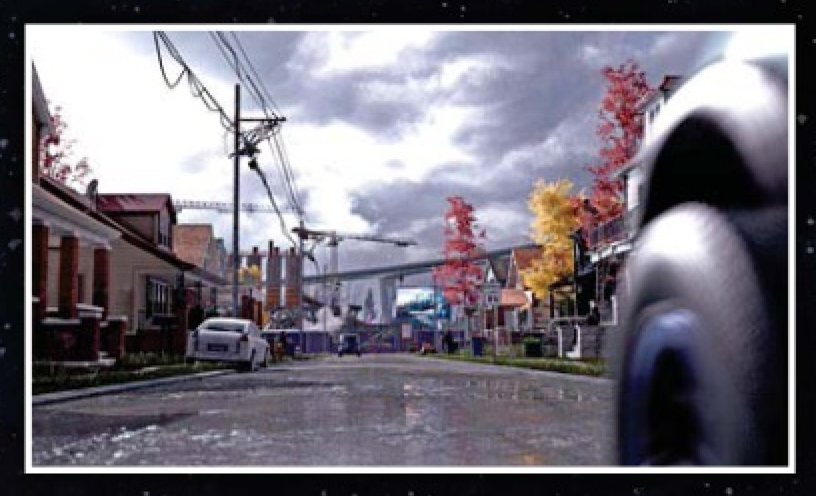


El planteamiento de *LocoRoco 2* sigue siendo tan fresco y divertido como el día en que salió (allá por 2008). Lo comprobaremos con este "remaster".



■ **Podremos decidir si Kara se enfrenta a un padre maltratador** o si nos limitamos a ser la empleada del hogar para lo que fuimos programados...

En su nuevo tráiler, *Detroit: Become Human* toca temas como el maltrato infantil, que podremos evitar en el juego con nuestras decisiones.





DETROIT BECOME HUMAN

PS4 | QUANTIC DREAM | AVENTURA | 2018

David Cage "jugaba en casa" en la pasada París Games Week y se lució por partida doble. Para empezar, celebrando el vigésimo aniversario de su estudio con una fiesta por todo lo alto. Y también mostrando un nuevo "gamplay" de su próximo "thriller interactivo" que, como sabéis, se llama *Detrot: Become Human* y tendrá en su elenco de protagonistas algunos androides "más humanos que los humanos", como dirían en "Blade Runner".

Precisamente el tráiler nos pone en la sintética piel de Kara, una de las tres protagonistas que conocemos. Kara trabaja como empleada del hogar en una casa y es testigo involuntaria de cómo un padre termina maltratando a su hija. En el "gameplay" vemos cómo Kara lo permite, con consecuencias fatales... Pero no tiene por qué ser así. A continuación se nos muestra la inmensa cantidad de opciones de Kara habría tenido para cambiar este funesto destino gracias a sus decisiones, con múltiples ramificaciones que darán lugar a distintos matices que luego afectarán al devenir de la trama. Un desarrollo que parece en la misma línea de otras aventuras de David Cage, pero que vuelve a lograr sorprendernos desde el punto de vista técnico con unas animaciones faciales extraordinarias. No dejará indiferente a nadie.

SHADOW OF THE COLOSSUS

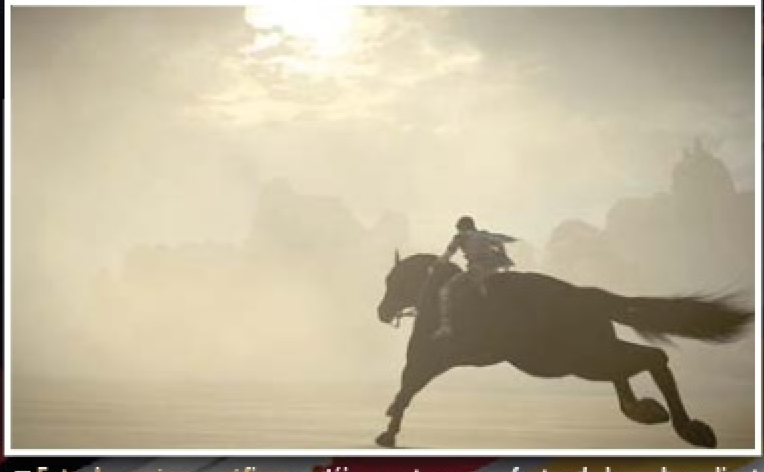
Una de las aventuras más inolvidables y míticas de PS2 se estrena en PS4 con un apartado técnico a la altura de su leyenda.

PS4 | TEAM ICO/BLUEPOINT GAMES | AVENTURA | 6 DE FEBRERO

Durante la pasada París Games Week tuvimos el placer de probar la "adaptación" de *Shadow of the Colossus* para PS4 y ya podemos afirmar que, esta vez sí ,es un "remake" en condiciones, con mejoras a nivel técnico que justifican un nuevo desembolso para revivir una aventura épica que nos insta a acabar con dieciséis gigantescos colosos.

En cuanto que salimos del templo que sirve como punto de partida, vemos cómo el mundo en el que transcurre esta épica propuesta tiene más "vida", con mucha más vegetación y aves surcando el cielo y unos efectos de luz que quitan el hipo. Y lo mismo sucede con los colosos, mucho más detallados. Pero lo más importante es que las batallas se suceden a 60 fps constantes (al menos en PS4 Pro, que es donde pudimos probarlo), solucionando así los problemas de rendimiento que tenía la remasterización de *Shadow of the Colossus* en PS3. Por lo demás, una aventura épica e inmortal, que sigue mereciendo ser recordada (o descubierta) doce años después de su lanzamiento original en PS2.

■ **Volver a enfrentarse a los 16 colosos** más detallados y a 60 fps constantes es una tentación difícil de rechazar si lo jugaste en su día en PS2.



■ **Entre las mejoras gráficas** podéis apuntar unos efectos de luz sobresalientes y unos escenarios con más "vida", aunque manteniendo ese aura de "soledad".

grand theft auto ¡Cumple 20 años!

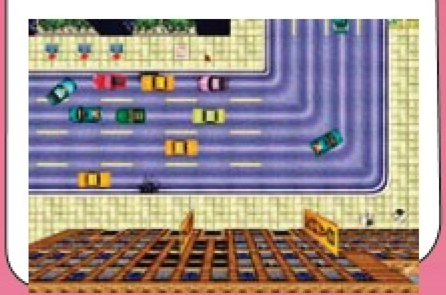
Una de las sagas más longevas de la historia de PlayStation está a punto de celebrar su vigésimo cumpleaños. Nosotros lo festejamos, además de echándonos unas partidas entre reportaje y reportaje, con un especial en el que repasamos la historia de la serie y entrevistamos a uno de los creadores del mayor éxito en su historia: *GTA Online*.



DESARROLLADOR: DMA DESIGN
PLATAFORMAS: PLAYSTATION / DICIEMBRE 1997

QUÉ SUPUSO:

Que no os despiste la perspectiva área, en esta primera entrega podíamos conducir por Liberty City, San Andreas y Vice City y ya afloraban las señas de la saga, como pilotar docenas de vehículos, sembrar el caos por las calles y disponer de libertad para elegir qué hacer en todo momento.





DESARROLLADOR: DMA DESIGN
PLATAFORMAS: PLAYSTATION / OCTUBRE DE 1999

QUÉ SUPUSO:

Además de un evidente salto gráfico, la segunda entrega numerada de la saga introdujo jugosas novedades, como distintas facciones que se enemistaban con nuestro personaje si apoyábamos a sus rivales, nuevas fuerzas policiales que nos perseguían (como los SWAT y hasta el ejército), misiones secundarias ya míticas como ser taxista o autobusero y personajes no controlables mucho más realistas.

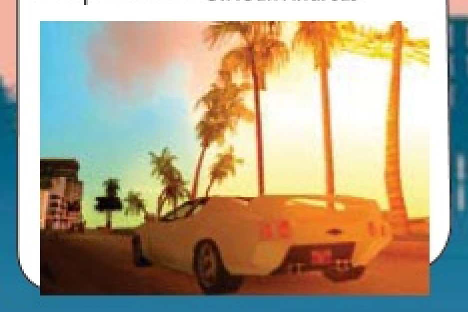




DESAR.: ROCKSTAR NORTH, ROCKSTAR LEEDS
PLATAFORMAS: PSP / OCTUBRE DE 2006
PS2 / MARZO DE 2007

QUÉ SUPUSO:

La segunda entrega portátil, que también dio el salto a PS2, servía como precuela de *Vice City*. Entre sus novedades, un montón de misiones secundarias que giraban en torno al mundo playero o un sistema de compra de edificios mejorado y que se mezclaba con la guerra de bandas que vimos en *GTA San Andreas*.

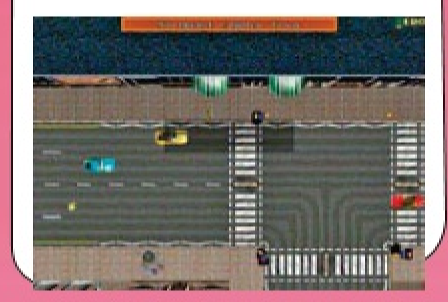




DESARROLLADOR: ROCKSTAR CANADA
PLATAFORMAS: PLAYSTATION / ABRIL DE 1999

QUÉ SUPUSO:

La primera expansión en la historia de la saga, llamada *GTA: London 1969*, nos trasladaba hasta la capital inglesa. No fue muy bien recibido, básicamente porque la experiencia de juego no cambiaba prácticamente nada, mantenía los fallos del original y no evolucionaba a nivel gráfico.



La historia de La saga

La saga *GTA* ya es mayor de edad y sus 20 años han dado para mucho. Desde sus inicios en 1997, Rockstar nos ha regalado doce grandes aventuras en PlayStation.

Grand Theft Auto ha sido una saga revolucionaria desde sus inicios. Popularizó el concepto de juegos de mundo abierto, aunque no fuese pionera en este sentido, y desde entonces no ha hecho más que crecer de una forma incomparable frente a otras sagas de la industria. Si algo se puede decir de *Gran Theft Auto* es que cada entrega, especialmente desde el salto a las tres dimensiones con *GTA III*, ha sido más gigantesca y completa que la anterior. Es, sin duda, una de las sagas de videojuegos más influyentes de la historia y decenas de compañías se han dedicado emular su estilo y su éxito, o al menos lo han intentado. *GTA San Andreas* ha quedado para el recuerdo como uno de los juegos más ambiciosos de la historia y *GTA V* sigue, 4 años después de su lanzamiento, copando las lista de ventas mes tras mes. La saga cuenta con una legión de fans que roza el infinito y cada nueva entrega consigue batir todos los récords de la industria que, casi siempre, ostentaba la anterior. La de *GTA* es, desde luego, una historia llena de hitos.



DESARROLLADOR: DMA DESIGN
PLATAFORMAS: PS2 / OCTUBRE DE 2001

QUÉ SUPUSO:

El gran salto se produjo, como sucedió con otras sagas, con la llegada de los gráficos en 3D. La versión de Nueva York, Liberty City, era la recreación más bestial de una ciudad que se había visto nunca. Además, introdujo horas y horas de diálogos, una banda sonora genial, muchas más misiones secundarias, minijuegos...

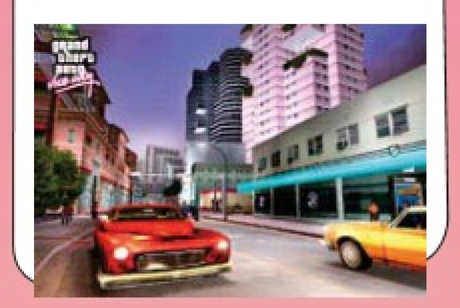




DESARROLLADOR: ROCKSTAR NORTH
PLATAFORMAS: PS2 / OCTUBRE DE 2002

¡QUÉ SUPUSO:

Además de trasladarnos en el tiempo hasta el Vice City (Miami) de los años 80 y ofrecernos una aventura aún más peliculera y con una lista de canciones inolvidable, podíamos comprar edificios y negocios (con sus propias misiones asociadas) que nos hacían sentir como si nos estuviéramos adueñando de la ciudad.





DESARROLLADOR: ROCKSTAR NORTH
PLATAFORMAS: PS2 / OCTUBRE DE 2004

QUÉ SUPUSO:

Uno de los juegos más ambiciosos de la historia con una trama mucho más personal, auténtica y creíble. Incluía mecánicas de infiltración, tuneo de coches, minijuegos a tutiplén, un escenario gigantesco con tres ciudades y toques roleros geniales, como personalizar a nuestro héroe, escoger estilo de lucha...

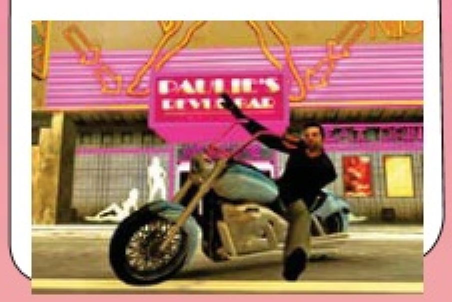




DESAR.: ROCKSTAR NORTH, ROCKSTAR LEEDS
PLATAFORMAS: PSP / NOVIEMBRE DE 2005
PS2 / JUNIO DE 2006

QUÉ SUPUSO:

El primer *GTA* portátil se estrenó en PSP. Era una precuela de *GTA III*, pero incluía elementos de las dos entregas posteriores, como conducir motocicletas o personalizar a nuestro personaje. Eso sí, también se redujeron algunos aspectos, como la eliminación de los aviones y los helicópteros o de la posibilidad de nadar.





DESARROLLADOR: ROCKSTAR NORTH
PLATAFORMAS: PS3 / ABRIL DE 2008

QUÉ SUPUSO:

Fue criticado por ser más lineal que *San Andreas* y por tener un guión menos libre, pero *GTA IV* supuso un importante salto gráfico, narrativo, nos obligaba a tomar decisiones morales, mejoró mucho los tiroteos e introdujo un multijugador mucho más parecido a lo que hemos podido disfrutar en la última entrega.





DESARROLLADOR: ROCKSTAR NORTH
PLATAFORMAS: PS3 / ABRIL DE 2010

QUÉ SUPUSO:

La supuesta "sosez" de Niko Bellic, protagonista de *GTA IV*, dejó paso a dos nuevos personajes. En *The Lost and Damned* (febrero de 2009) encarnábamos a un motero y en *The Ballad of Guy Tony* (octubre de 2009) nos sumergíamos en el mundo de la noche y disfrutábamos de un sistema de puntuación para las misiones.





DESARROLLADOR: ROCKSTAR LEEDS
PLATAFORMAS: PSP / 23 DE OCTUBRE DE 2009

QUÉ SUPUSO:

La última entrega portátil se adaptó del original de Nintendo DS abandonando los gráficos en Cel-shading (salvo en las secuencias cinemáticas) y cambiando los minijuegos táctiles por QTE. La vuelta a una perspectiva aérea y el gran metajuego del tráfico de drogas son sus dos grandes señas de identidad.

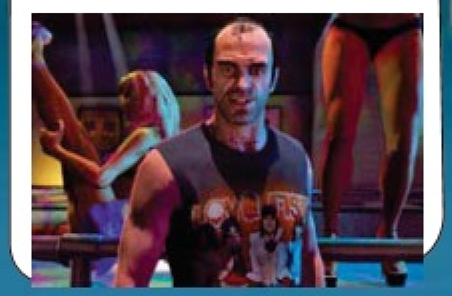




DESARROLLADOR: ROCKSTAR NORTH
PLATAFORMAS: PS3 / SEPTIEMBRE DE 2013
PS4 / NOVIEMBRE DE 2014

QUÉ SUPUSO:

La última entrega de *GTA* cogió la idea de tres personajes que vimos en *GTA IV* y sus dos expansiones combinándolos en una sola experiencia de juego que nos permitía cambiar en cualquier momento entre Michael, Trevor y Franklin. Además, hizo gala del mayor repertorio de minijuegos y actividades secundarias que hemos visto.



El mayor éxito en la historia de GTA

Imran Sarwar, director de diseño, nos habla de *GTA Online*

Es increíble la cantidad de contenido que habéis ofrecido en *GTA Online*, por no hablar de los cambios en las mecánicas de juego. ¿Es difícil sumergirse en el mismo mundo de juego durante tantos años y seguir ofreciendo dicho contenido de manera continua?
No, la verdad es que no: el mundo es fantástico. El equipo conoce cada espacio abierto, cada edificio y cada calle como la palma de su mano, y podemos hacer que estos conocimientos se reflejen en todos los aspectos del juego, desde la planificación de las misiones hasta el diseño de los numerosos vehículos.

Todo el nuevo contenido de *GTA Online* es gratuito; una estrategia muy favorecedora de cara a los usuarios. ¿Lo habíais planeado así desde el principio?
Ese fue uno de los aspectos principales del diseño de *GTA Online* desde su inicio. Nuestra experiencia al crear contenido descargable para *GTA IV* y *Red Dead Redemption* nos enseñó que el contenido descargable de pago acababa dividiendo al conjunto de jugadores, acortando así la vida de todo el juego. Al ofrecer todas las actualizaciones de manera gratuita no sólo hemos mantenido unida a la comunidad entera todo este tiempo, sino que hemos ofrecido a los jugadores un montón de opciones, ya que pueden elegir lo que quieren en cada actualización y tienen la posibilidad de conseguir un artículo mediante las mecánicas de juego o, simplemente, comprándolo.

La creación de *GTA Online* supuso, en nuestra opinión, asumir muchos riesgos. ¿Habéis descubierto qué cosas han funcionado y cuáles no? ¿Teníais alguna buena idea que creíais que no funcionaría en *GTA Online*?
Al principio, el mayor desafío fue un problema general, ya que los jugadores perdieron el interés bastante rápido tras el lanzamiento. Aún no habíamos implementado las posibilidades de expansión y crecimiento de las que disfrutan ahora los jugadores, o esa sensación de progreso de cuando empiezas desde muy abajo y vas subiendo de nivel y consiguiendo las ventajas tangibles que trae el éxito, como propiedades más grandes, negocios más prósperos y todos los vehículos de lujo y accesorios que ofrece ese estilo de vida, pero fueron los golpes los que nos permitieron poner de manifiesto las increíbles posibilidades y las emocionantes misiones llenas de acción que ofrecía la infraestructura de *GTA Online*. De ahí en adelante nos comprometimos a mejorar cada aspecto de *GTA Online* a todos los niveles, y descubrimos que ofrecer a los jugadores formas de seguir ganando y creciendo daba sus frutos. Por mencionar una idea concreta, algunos de los modos Adversario necesitaron varias fases de pulido antes de poder implementarlos en el mundo. Por ejemplo, nos emocionaba el potencial del modo Asesino por su genial forma de reinventar las partidas competitivas de sigilo, pero aun así le faltaba algo. Cuando se nos ocurrió la idea de jugarlo a oscuras y dar linternas a los jugadores, supimos que ya estaba listo para formar parte del juego.

> **"Los fans del modo campaña que odian el multijugador pueden estar tranquilos. *Red Dead Redemption 2* posee una aventura para un jugador realmente gigantesca".**

Teniendo en cuenta lo bien que se ha vendido *GTA V* en los últimos años, podría parecer que *GTA Online* es el motivo. ¿Creéis que *GTA Online* ha crecido tanto que se ha vuelto más importante que el modo Individual?



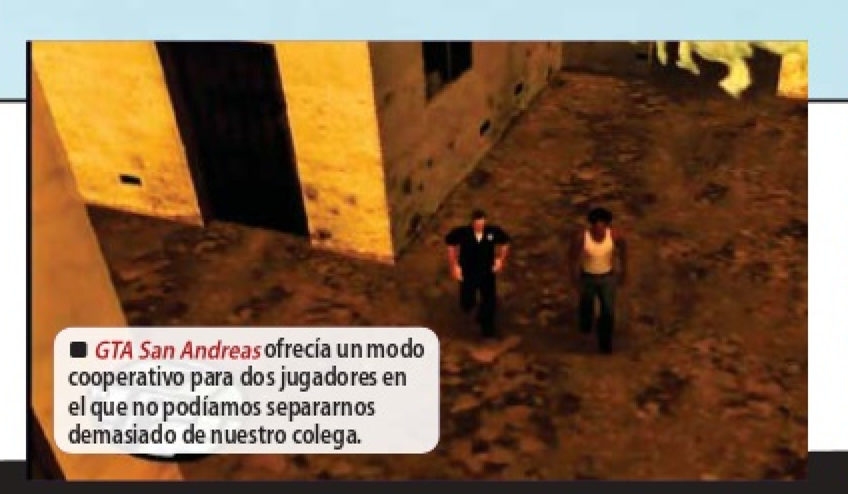
Siempre hemos pensado que *GTA V* y *GTA Online* son dos caras de la misma moneda, dos grandes experiencias que conviven juntas y comparten la estructura de un mundo abierto y de enorme detalle. *GTA V* ofrece unas cien horas de juego con una historia épica y nuestro diseño de misiones más innovador hasta la fecha. *GTA Online* aprovecha ese mundo para aportar una infinidad de horas de juego en un modo multijugador que evoluciona con el tiempo. El éxito se debe a la calidad y al detalle de ese mundo y a la diversión que contiene. No es que uno sea más importante que el otro, es que son dos elementos de la misma experiencia.

¿Habéis cambiado vuestra forma de desarrollar videojuegos como resultado del éxito de *GTA Online*?
Podría decirse que sí. Nuestro objetivo desde el principio fue crear un multijugador de *GTA* que estuviera a la altura de la calidad del modo Individual de nuestros juegos, así que lo cierto es que crear *GTA Online* nos ha ayudado a realizar mejores experiencias multijugador. Llevamos casi una década realizando juegos multijugador, pero la mayoría parecían modos y aún no habíamos encontrado la estructura adecuada para presentar el contenido. Además, también hemos aprendido muchísimo con la experiencia, ya que nos dimos cuenta del enorme esfuerzo que conllevaba crear un juego con actualizaciones sustanciales y frecuentes que fueran dignas de la calidad de nuestros juegos para un jugador. Nos pasamos el primer año adaptándonos a estos cambios, ya que el equipo se esforzaba para diseñar golpes muy complejos y, a su vez, seguir ofreciendo contenido de calidad de manera periódica y mejorando los aspectos fundamentales del juego.

¿Qué actualizaciones y contenidos nuevos de *GTA Online* creéis que han sido los más importantes? ¿Es *Tráfico de ar-*

EVOLUCIÓN ONLINE DE GTA

EL MULTIJUGADOR siempre ha sido uno de los elementos más deseados por los fans de la saga, aunque en PC ya existiese desde la primera entrega. Además, los usuarios han creado todo tipo de mods para ofrecer contenidos multijugador desde *GTA III*. Sin embargo, el primer modo oficial llegó con el cooperativo de *San Andreas*, que nos dejó a todos boquiabiertos pese a sus limitaciones. Las entregas de PSP también gozaron de montones de modos multijugador, pero el verdadero salto se produjo en *GTA IV*, el auténtico germen del impresionante y exitoso *GTA Online* que disfrutamos hoy en día.



GTA San Andreas ofrecía un modo cooperativo para dos jugadores en el que no podíamos separarnos demasiado de nuestro colega.

Liberty City Stories y *Vice City Stories* tenía multi para seis jugadores en varios modos competitivos.

mas el mayor añadido desde *Golpes*?
Los golpes fueron una de las primeras y mayores innovaciones, y nos habíamos comprometido a ofrecerlos antes de terminar de diseñarlos como es debido. Resultó que los golpes eran mucho más complicados de diseñar de lo que pensábamos, y tuvimos que deshacernos de la primera versión y empezar desde cero varias veces, por lo que retrasamos su lanzamiento durante meses. Sin embargo, los golpes fueron un punto de inflexión para nosotros: como estuvieron disponibles tras el lanzamiento de las versiones de *GTA V* para PS4 y Xbox One, nos permitieron hacer que la comunidad se centrara en otra cosa y fueron el punto de partida del que surgieron nuevas formas de diseñar misiones como las que se incluyen en *Tráfico de armas* y otras actualizaciones.



Sabemos que *GTA Online* ha sido un éxito, especialmente tras el lanzamiento de la actualización *Golpes*, pero algún día tendréis que ponerle punto y final. ¿Tenéis pensado dejarlo para comenzar a desarrollar otro juego o proyecto, o seguiréis trabajando en *GTA Online* hasta que los usuarios dejen de jugarlo? ¡Ojo, porque puede que eso no ocurra hasta dentro de mucho tiempo!
No hemos decidido una fecha de finalización para *GTA Online*, aunque sí hemos ido cambiando nuestra forma de trabajar para que el desarrollo pudiera continuar aunque el equipo comenzara a trabajar en otros proyectos. Ahora mismo estamos a tope con *Red Dead Redemption 2*, y el éxito de *GTA Online* nos ha permitido tomarnos todo el tiempo necesario para hacer que ese juego sea realmente especial.

¿Cómo planeáis utilizar toda la experiencia adquirida durante el desarrollo de *GTA Online* en futuros proyectos? ¿Podéis darnos un ejemplo?
Aún es muy pronto para hablar de cómo la experiencia de *GTA Online* se reflejará en los próximos juegos, pero nuestra intención es emplear lo que hemos aprendido para realizar experiencias multijugador más divertidas y envolventes en el futuro. En esta empresa siempre intentamos evolucionar nuestra forma de trabajar para realizar juegos mejores y más espectaculares.

¿Qué le diríais a los usuarios a los que nos les gusta *GTA Online* y creen que el multijugador de *GTA V* ha obligado a Rockstar a no desarrollar contenido descargable para el modo Individual como sí sucedía en pasadas entregas?
Nos encantan los juegos para un jugador, y *GTA V* es la prueba de ello: fue un juego increíblemente ambicioso e inmenso que supuso enormes riesgos tanto en la estructura narrativa como en el diseño de misiones, pero también nos encantan los juegos multijugador y decidimos ponernos un desafío: crear una experiencia multijugador que estuviera a la par con nuestros juegos de un jugador en términos de calidad, innovación y diversión. El desafío de *GTA Online* no terminó tras su lanzamiento: tuvimos que seguir trabajando para mejorar y evolucionar el juego con el tiempo. En el futuro, y en otros juegos, nos encantaría realizar más expansiones para un jugador, pero esta vez no ha sido posible. Las dos enormes expansiones de *Grand Theft Auto IV* fueron el resultado de un acuerdo con Microsoft, y es posible que no los hubiéramos realizado si no fuera por ello. En el caso de *Grand Theft Auto V*, nos comprometimos públicamente a hacer que los golpes fueran algo realmente increíble e innovador, así que decidimos darles el tiempo y la atención que merecían. Para los fans del modo de un jugador que odian el multijugador, puedo decir que *Red Dead Redemption 2* posee una campaña individual gigantesca.

Algunos han criticado el sistema de dinero de *GTA Online*. Es obvio que no podéis ofrecer todo este contenido de manera gratuita sin microtransacciones y que, de hacerlo, otros usuarios dirían que les obligáis a pagar para ganar en el juego o para disfrutarlo. ¿Qué tenéis que decir a estas personas? ¿Creéis haber encontrado el equilibrio perfecto entre jugar para ganar dinero y pagar por dinero?
Estamos contentos con nuestra estrategia, ya que todo el contenido es gratuito en cada actualización y ninguna es obligatoria, de modo que el conjunto de los jugadores permanece igualado. Este modelo tiene varias ventajas en comparación con el resto. Para empezar, todos los jugadores pueden acceder al mismo contenido. Además, no sólo no están obligados a comprar artículos que no quieren, sino que pueden jugar al juego para conseguir los que sí quieren, o comprarlos si así lo prefieren. También tienen la posibilidad de iniciar el juego las semanas anteriores a una actualización y ponerse a jugar un rato para conseguir sus artículos favoritos, y hay ventajas por colaborar con otros, lo que anima a los jugadores a formar equipos para poder ganar dinero rápidamente. Los beneficios que este sistema ofrece a los jugadores a largo plazo están claros: mantenemos unida a la comunidad y, a su vez, les ofrecemos constantemente más opciones de juego. La estructura y la estabilidad del juego continúan mejorando con cada actualización, y el número de jugadores sigue creciendo: durante el mes en que salió *Tráfico de armas* hubo más jugadores únicos en *GTA Online* que en cualquier otro mes desde el lanzamiento del juego, así que está claro que a la mayor parte del público le gusta nuestra estrategia. No desarrollamos este sistema para sacarle dinero a la gente, sino para mantener unido al conjunto de jugadores el mayor tiempo posible. En *GTA IV*, *Max Payne 3* y *Red Dead Redemption* intentamos otros enfoques en la expansión del multijugador y, aunque el contenido era bueno, el conjunto de jugadores se dividió y sus respectivas comunidades comenzaron a desvanecerse mucho más rápido.





■ *GTA IV* incluía doce modos de juego competitivos y un modo libre para 16 jugadores en el que explorar la ciudad.



■ *GTA Online*, el multijugador de *GTA V*, tiene tantas opciones que es imposible hablar de ellas en este pie de foto.



ZOMBIS HASTA EN LA SOPA

Como extra, podremos ponernos trajes de algunos personajes míticos de Capcom.

CALL OF DUTY WWII: ZOMBIS NAZIS

Se trata de un modo cooperativo incluido en *CoD: WWII* en el que lucharemos con hordas de zombis.

Con sus distintos enfoques y tipologías, los zombis siguen siendo una apuesta segura a la hora de dar vida (nunca mejor dicho) a juegos de muy diversa índole. Aquí te presentamos las propuestas más divertidas que vienen. Pero mucho cuidado... ¡Que muerden!


Frank West volverá a masacrar hordas de zombis en otra aventura de acción descacharrante.





DEADRISING 4 FRANK'S BIG PACKAGE

PS4 | CAPCOM | ACCIÓN | 5 DE DICIEMBRE

Aunque tradicionalmente no está asociada a consolas de Sony, el caso es que los zombis de la serie *Dead Rising* casi siempre terminan visitándonos. En este caso, llamarán a nuestras puertas casi por Navidad. Que majos, ¿eh?

Los buenos aficionados a los juegos de zombis seguro que conocéis a Frank West, un intrépido reportero gráfico que tiene la mala costumbre de estar en el lugar adecuado y en momento justo en el que se producen distintos brotes zombis. Menos mal que este fotógrafo es un hombre de recursos y es capaz de aniquilar hordas de zombis sin apenas despeinarse.

Si no conocéis sus andanzas, en PS Store tenéis un muy recomendable *Dead Rising: Triple Bundle Pack*, con el que podréis revivir sus dos primeras aventuras (*Dead Rising* y *DR2: Off The Record*) y *Dead Rising 2*, protagonizado por otro personaje llamado Chuck Greene (también podéis comprar los juegos por separado). Y mientras que *Dead Rising 3* sigue inédito en consolas de Sony, Capcom anuncia la llegada a PS4 de la cuarta entrega tras cumplir el periodo de "exclusividad" acordado con Microsoft. Así pues, un año después de su lanzamiento en Xbox One, recibiremos en nuestra consola la versión "completa" de *Dead Rising 4*, otro salvaje juego de acción en el que Frank West volverá a demostrar que no tiene rival a la hora de machacar zombis de las formas más variadas y divertidas. *Dead Rising 4: Frank's Big Package* se desarrolla 16 años después del primero y en él deberemos "cubrir" un nuevo brote zombi en un centro comercial de Willamette (Colorado) y sus alrededores. El desarrollo volverá a plantear un escenario abierto, en el que tendremos libertad para movernos y usar casi cualquier cosa como arma y con graciosos recursos como hacernos "selfies" con los infectados.

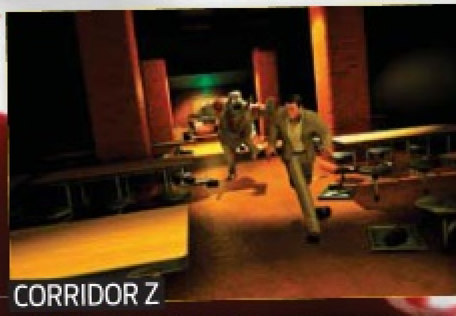
Por supuesto, *Dead Rising 4* conservará el modo cooperativo que nos permitirá cumplir misiones y hacer el "cabra" por Willamette con cuatro amigos. Como os podéis deducir por su título, esta edición trae todos los contenidos descargables aparecidos a lo largo del año para Xbox One, además de dos clases nuevas de zombi y el modo Capcom Heroes, con el que podremos lucir trajes y realizar ataques inspirados en personajes clásicos de la compañía de Osaka.

TES QUE VUELVEN A LA VIDA: ZOMBIS QUE YA PUEDES REMATAR


THE EVIL WITHIN 2
No son los enemigos más escalofriantes a los que Castellanos tendrá que enfrentarse, pero los hay...


THE WALKING DEAD: A NEW FRONTIER
Ahora que la serie de TV vuelve con su octava temporada, apetece jugarse el último de Telltale.


DEADLY ALLIANCE
En este shooter orientado al multijugador podemos usar hordas de zombis como "arma".


CORRIDOR Z
Un "endless runner" en el que huiremos de loz zombis poniéndoles todo tipo de trabas.









METAL GEAR SURVIVE

PS4 | KONAMI | ACCIÓN/INFILTRACIÓN | 22 DE FEBRERO

La obra "póstuma" de Hideo Kojima en Konami vuelve a la vida en forma de juego de acción, infiltración y zombis muy enfocado hacia el cooperativo. Sin embargo, decisiones como que requiera conexión permanente no han sentado muy bien...

Konami nos dejó anonadados al anunciar, por supuesto sin la participación de Hideo Kojima, esta nueva entrega "no canónica" de la saga MGS, que aprovechará mucho de lo que ofreció el último capítulo para brindarnos una propuesta totalmente diferente a lo que estábamos acostumbrados a ver en un *Metal Gear*. Y es que, al igual que ha ocurrido con otras sagas y juegos de renombre como *Call of Duty, Red Dead Redemption* o *Yakuza* (usando argumentos más o menos "peregrinos"), los muertos vivientes van a invadir la obra "póstuma" de Hideo Kojima a partir del mes de febrero...

Los acontecimientos narrados en *Metal Gear Survive* tienen lugar después de lo acaecido en *Metal Gear Solid V: Ground Zeroes*. Tras la destrucción de la Mother Base, se generará un "agujero de gusano" y muchos de los soldados acabarán en una dimensión paralela, en la que deberemos sobrevivir ante hordas de zombis (hemos visto distintos tipos: acechadores, explosivos, acorazados...). El cooperativo para cuatro jugadores será el pilar fundamental sobre el que se asentará esta entrega, aunque también habrá campaña en solitario. Así pues, tendremos que coordinarnos y colaborar para sobrevivir a esta realidad alternativa. La personalización de nuestro soldado y la creación de objetos (entre ellos nuevas armas como arcos, ballestas y todo un arsenal cuerpo a cuerpo) o la búsqueda de recursos serán otras de las claves este peculiar *Metal Gear*. Pero sus creadores han afirmado que las mecánicas de infiltración serán una parte vital de la experiencia, por lo que, a priori, no va a ser un simple "mata-mata". Eso sí, sus creadores han confirmado que requerirá conexión online permanente aunque lo juegues en solitario. *Metal Gear Survive* contará con un Survival Pack para aquellos que reserven el juego. Incluirá cuatro armas doradas, dos gestos adicionales, cuatro pañuelos metálicos, pintura kabuki" y un letrero para la Mother Base. Su precio será de 39,99 euros y la pregunta es ¿estará a la altura de la saga que le da nombre?

LOS MEJORES JUEGOS DE ZOMBIS EN PS4: ¡TIENES QUE REMATARLOS!

Los zombis son un recurso tremendamente popular en los videojuegos y han insuflado vida (y nunca mejor dicho) a no pocos juegos memorables que ya podemos disfrutar, tanto en el catálogo de PS4 propiamente dicho como en forma de ediciones remasterizadas o propuestas indie más "pequeñas" que nos esperan en el Store. Y aquí van unos cuantos buenos ejemplos:



DYING LIGHT: THE FOLLOWING
Seguramente el mejor juego de zombis de PS4, que sigue actualizándose y ofreciendo contenidos.



DEAD ISLAND RIPTIDE: DEFINITIVE EDITION
Un clásico del género en PS3 que llegó a PS4 remasterizado y con todo su contenido extra.



RESIDENT EVIL ORIGINS COLLECTION
El decano del "survival horror" ofrece sus enfoques clásicos en PS Store también para PS4.


■ Tras lo ocurrido en *Ground Zeroes,* un agujero de gusano nos llevará a una realidad alternativa... con zombis.




■ Habrá distintos tipos de zombis: acechadores, explosivos, acorazados... Habrá que tenerlo en cuenta al coordinarnos con otros soldados.








■ Podemos jugar en solitario o cooperando con otros tres soldados, pero tendremos que jugar conectados a internet siempre.


ZOMBIE ARMY TRILOGY
■ Los creadores de los *Sniper Elite* nos ofrecen tres campañas en las que nos enfrentaremos a zombis.


ZOMBI
■ Si morimos aquí perderemos nuestros ítems y nos tocará buscarlos con el siguiente personaje.

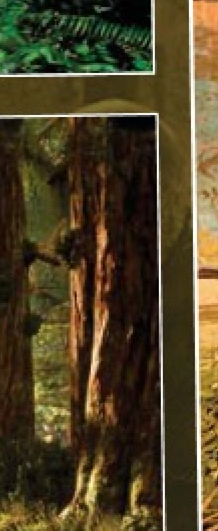

DEADLIGHT: DIRECTOR´S CUT
■ Acción, sigilo y plataformeo en 2D en otro enfoque alejado del típico "juego de zombis".


7 DAYS TO DIE
■ Construye un refugio para resistir ante los zombis y juega con o contra otros jugadores.


Days Gone será una aventura de acción protagonizada por un motero llamado Deacon St. John.








Los zombis ofrecerán distintos patrones de actuación en función del clima y del momento del día.




Podremos encarar las misiones desde distintos puntos de vista: acción directa, sigilo, trampas...

ZOMBIS LARGAMENTE ESPERADOS: ¿CUÁNDO LOS REMATAREMOS?

THE LAST OF US: PART II

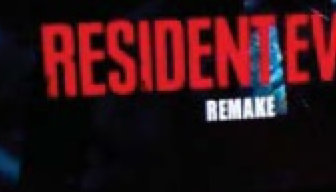

Aunque los chasqueadores no tienen protagonismo en los dos tráilers del juego, volverán.

H1Z1

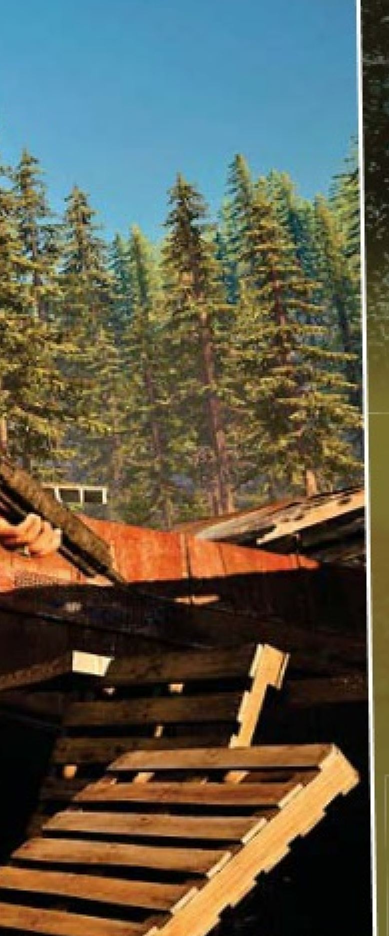

H1Z1 ya está disponible en PC pero aún no sabemos cuando podremos disfrutarlo en PS4.

RESIDENT EVIL 2: REMAKE

En agosto de 2015 lo anunciaron pero todavía no hemos visto nada. Según Capcom, lo veremos "pronto".











DAYS GONE

PS4 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN | PRIMERA MITAD 2018

***Days Gone* será un exclusivo de PS4 que nos trasladará hasta un holocausto zombi en Oregón y nos pondrá en la piel (o en el chaleco) de un motero con muchos recursos.**

Desarrollado por Bend Studio (creadores de la saga *Syphon Filter)*, en *Days Gone* haremos frente a una nueva epidemia zombi en un mundo post-apocalíptico ambientado en el estado de Oregón y con un cierto "regusto" a *The Last of Us.* Eso sí, aquí nuestro protagonista, el cazarrecompensas Deacon St. John, tendrá una "pareja de baile" muy peculiar: su moto, que tendremos que "cuidar" y darle mantenimiento ya que será una parte importante en el desarrollo. Al más puro estilo Daryl en "The Walking Dead", usaremos nuestra motocicleta no sólo para desplazarnos por el entorno sino también para embestir enemigos o en intensas persecuciones por carreteras abandonadas.

La libertad que tendremos a la hora de encarar las misiones es una de las características de *Days Gone* en la que más están insistiendo sus creadores. Por ejemplo, podemos ir con nuestra moto por la autopista para enfrentarnos directamente a un grupo de bandidos o podemos acercarnos al lugar de la emboscada rodeándolo para ir eliminándolos uno a uno de forma sigilosa. En otra misión que hemos visto, en la que tenemos que rescatar a nuestro amigo Barry, podemos hacer que los zombis entren en el campamento enemigo para que nos sirvan como elemento de distracción y nos hagan el trabajo sucio... o podemos infiltrarnos hasta el lugar donde retienen a nuestro colega para liberarlo y escapar del lugar con las menos bajas posibles. En cuanto a los infectados, (llamados "freakers" en el juego) actuarán de forma distinta según la hora del día y el clima, que incidirá decisivamente en la jugabilidad. Por ejemplo, conducir nuestra moto por carreteras nevadas será más complicado que hacerlo "en seco", mientras que si llueve, el barro atenuará el sonido de nuestros pasos y hará que sea más difícil que nos detecten nuestros enemigos. En nuestro camino, podremos recoger distintos recursos para confeccionar trampas. En este sentido, contaremos con una especie de "Visión de Supervivencia" que nos ayudará a descubrir rastros, pistas y recursos. Promete.



DAYZ



Otro "mundo abierto" con zombis que, como *H1Z1*, se suponía que iba a llegar a PS4, pero de momento...

DEAD ISLAND 2



En 2015 Deep Silver apartó a Yager del desarrollo y luego se lo dio Sumo Digital, que sigue trabajando en ello.

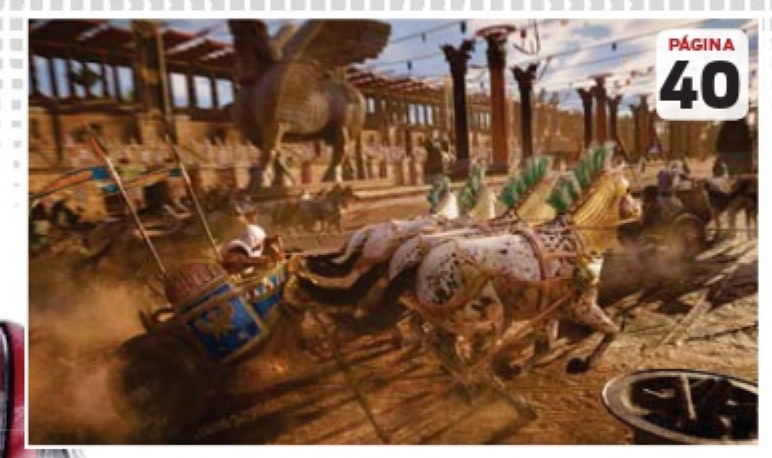
NOVEDADES

Play mania

PÁGINA 36

STAR WARS BATTLEFRONT II

Mejorando en todo a su antecesor, *Battlefront II* nos ofrece un multijugador más completo y además, una interesante campaña individual.



PÁGINA 40

» **Assassin's Creed: Origins.** Tras tomarse un añito de respiro, los Assassins regresan con una gigantesca aventura ambientada en el antiguo Egipto que nos ofrece una soberbia puesta en escena y un desarrollo tan largo como divertido.



PÁGINA 42

» **Call of Duty WWII.** Regresando a sus orígenes, el nuevo *Call of Duty* nos devuelve a la Segunda Guerra Mundial en una intensa campaña que nos lleva por las principales batallas del frente europeo. Por supuesto, no faltan ni los zombis ni el multijugador.



PÁGINA 44

» **Gran Turismo Sport.** La nueva entrega de la saga de velocidad por excelencia en PlayStation da un giro radical y cambia su completo modo individual por un festival de competiciones online. Eso sí, todo lo demás, tan espectacular como siempre.

¿A QUÉ VAS A JUGAR?

No hay mejor época en el año para ser jugador que ésta. Con toda su artillería en las tiendas, las compañías se pelean por ganarse un hueco en nuestros corazoncitos, tirando de grandes sagas y títulos de relumbrón. Y lo mejor es que hay de todo y para todos los gustos. La acción se lleva la palma, con dos juegazos que, aunque con sólidas campañas, están descaradamente orientados al multijugador: *Call of Duty* y su nueva (vieja) ambientación y de *Battlefront II*. Pero también tenemos grandes aventuras para elegir, desde el terrorífico *The Evil Within 2* al esperado regreso de los Assassins, a los que un año de descanso les ha sentado de lujo. Otro que vuelve, con cambio de tercio, es *Gran Turismo*, ahora dispuesto a arrasar en los eSports. *Need for Speed, South Park o WWE 2K18* también vuelvan a casa por Navidad. Como los turrones. Pero lo mejor, es que esto es sólo la punta del iceberg... O

PS4

» Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos, utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanto más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

0-49 Deficiente. Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.

49-59 Aprobado. Cumple... si el tema o el género te emociona.

60-69 Bien. Juego interesante, aunque con defectos importantes.

70-79 Notable. Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.

80-89 Notable Alto. Un gran juego, de lo mejor de su género.

90-94 Sobresaliente. Una excelente elección que no te defraudará.

95-100 Matrícula de Honor. Imprescindible. Tienes que tenerlo.

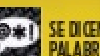
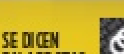
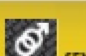
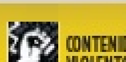
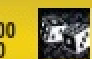
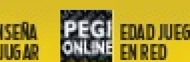


Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.



Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio.

PEGI El código de regulación PEGI indica la edad recomendada y describe el contenido de los juegos con estos iconos:

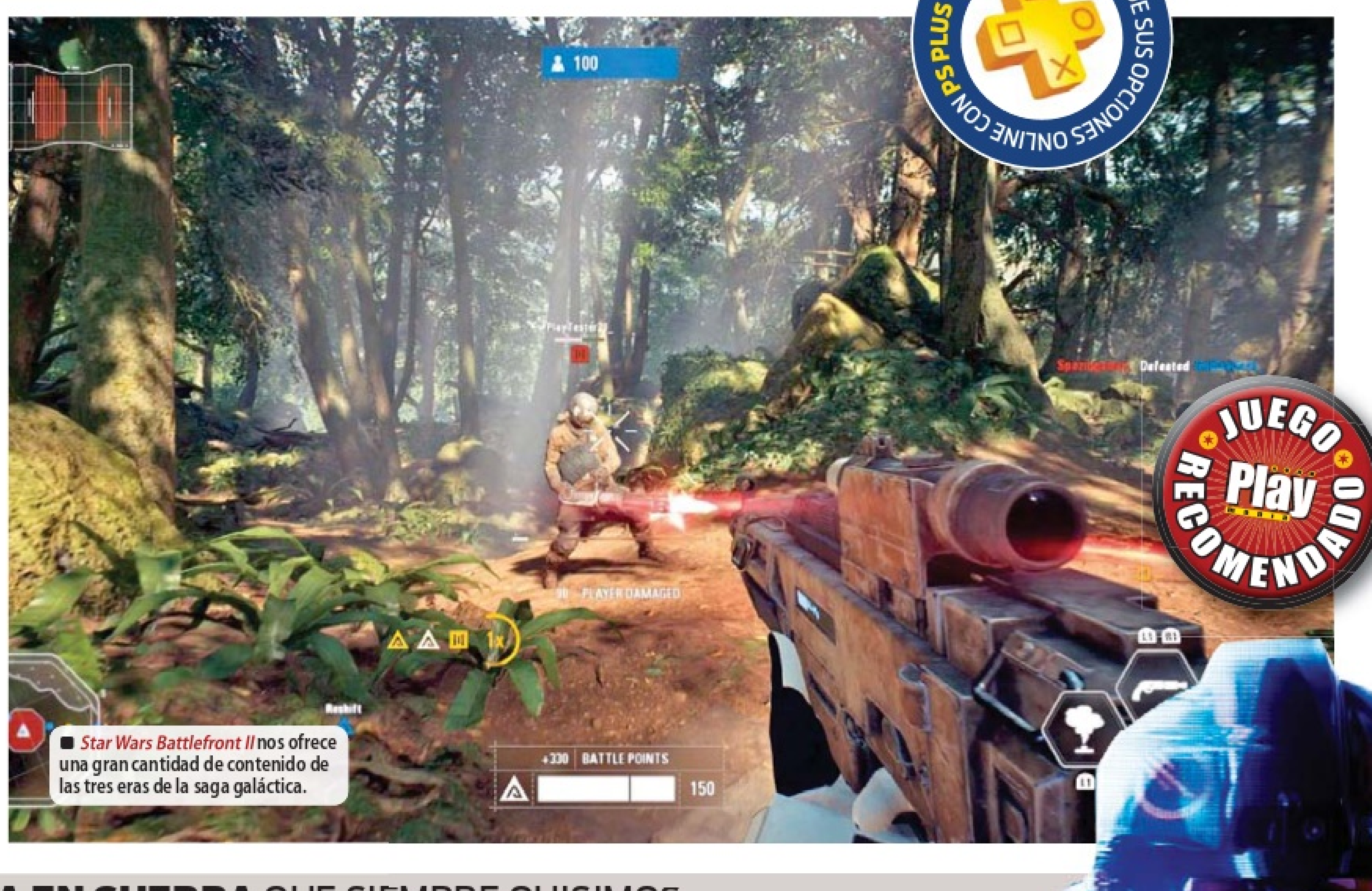
 EDAD RECOMENDADA  CONTENIDO DISCRIMINATORIO  DROGAS  SE DICEN PALABROTAS  SEXO  JUEGO DE TERROR  CONTENIDO VIOLENTO  ENSEÑA A JUGAR   EDAD JUEGO EN RED





Género: **SHOOTER**
Desarrollador: **DICE/CRITERION/MOTIVE**
Editor: **ELECTRONIC ARTS**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,99 €**
Precio Deluxe Edition: **89,99 €**
Jugadores: **1-2**
Jug. online: **2-40**
Textos: **CASTELLANO**
Voces: **CASTELLANO**
Blu-ray: **SÍ**
Resolución: **1080 P**

www.ea.com/battlefront2



Star Wars Battlefront II nos ofrece una gran cantidad de contenido de las tres eras de la saga galáctica.

LA **GALAXIA EN GUERRA** QUE SIEMPRE QUISIMOS

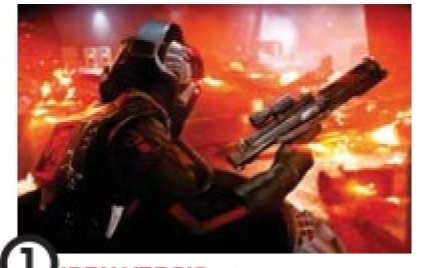
Star Wars Battlefront II

Tras una primera entrega con escaso contenido y sobrecargada de DLC, por fin llega a PS4 el *Star Wars Battlefront* que de verdad nos merecemos.

Cuando en 2013 nos enteramos de que DICE estaba preparando una nueva entrega de *Star Wars Battlefront* que serviría como reinicio de la saga empezamos a soltar pitidos de alegría al estilo R2-D2. Sin embargo, cuando el juego llegó a PS4 y, aunque tenía un acabado gráfico y jugable más que aceptable, su escasez de contenidos nos dejó gritando de rabia cual wookie. Por suerte, esta segunda entrega llega para remediar buena parte de los defectos del original.

La campaña no es el elemento principal de un juego que está, una vez más, bastante orientado al multijugador. Sin embargo, sí que es uno de los modos más esperados y, por eso, vamos a empezar por ella. Como sabréis, está protagonizada por Iden Versio, la comandante del Escuadrón Infernal del Imperio Galáctico. Nuestra heroína es testigo de la destrucción de la segunda Estrella de la Muerte, lo que supone un duro varapalo para el Imperio que, sin embargo, le encarga una serie de misiones para tratar de recomponer su dominio sobre la Galaxia. Las mecánicas de juego durante las 13 misiones disponibles son muy similares a lo que podemos disfrutar en los distintos modos multijugador, básicamente disparar a todo lo que se mueve. Sin embargo, también nos encontramos con algunos momentos de sigilo y una exploración algo más acentuada gracias a los escasos coleccionables que hay desperdigados. Así, nos encontramos con una campaña que no aporta gran cosa en lo jugable, pero que sí resulta muy entretenida gracias a dos factores: su ritmo y la historia

EL MODO **CAMPAÑA** POR EL QUE MUCHOS SUSPIRABAN



1 **IDEN VERSIO.** Es la protagonista principal de la campaña, pero no la única, ya que también controlamos a otros personajes de la saga galáctica.



2 **ROBOT MULTIUSOS.** No, no cocina ni limpia la casa, pero nuestro colega electrocuta a nuestros rivales y "hackea" todo tipo de dispositivos.



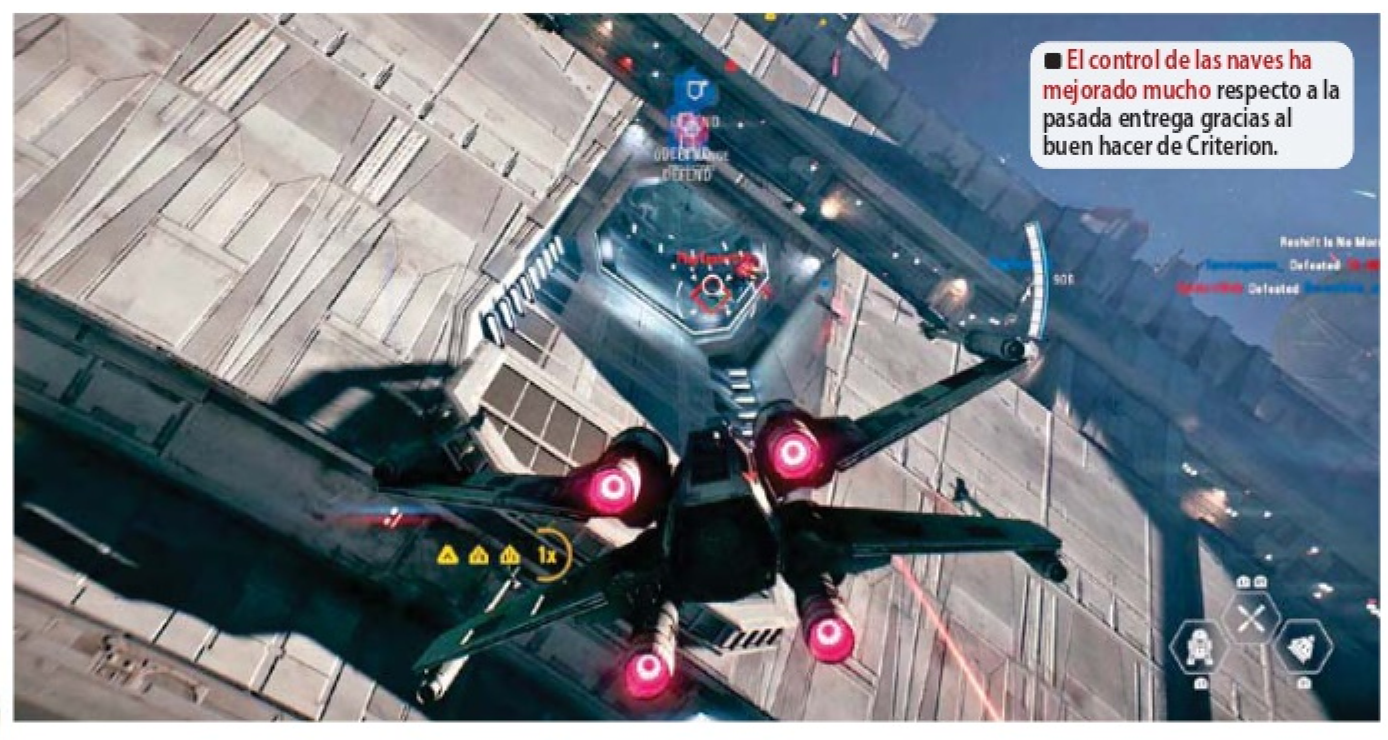
3 **TRAMA.** Cubre lo sucedido entre el final del Episodio VI y el comienzo del VII, con la caída del Imperio y el ascenso de la Primera Orden.



En el modo Arcade completamos pequeñas misiones en las que debemos acabar con los enemigos antes de que termine el tiempo.



Los héroes y villanos no sólo cuentan con unas habilidades de lo más poderosas, algunos incluso dan saltos estratosféricos.

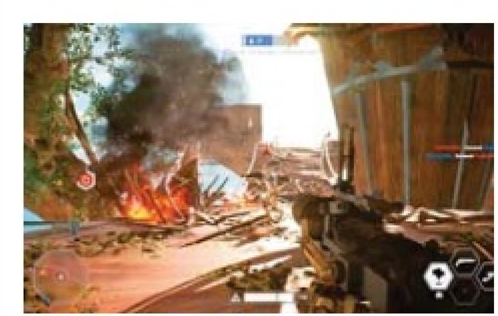


El control de las naves ha mejorado mucho respecto a la pasada entrega gracias al buen hacer de Criterion.

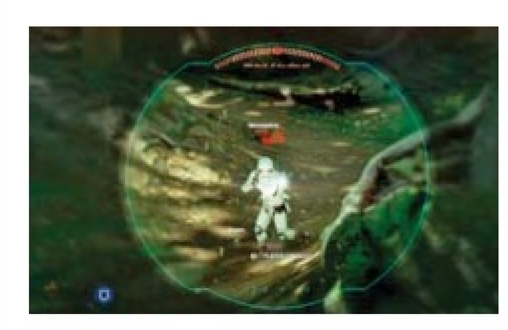




LOS TRES MODOS ONLINE "MENORES"



ATAQUE. Son enfrentamientos para 16 jugadores en los que debemos capturar varias zonas del escenario de juego.



ESTALLIDO. El clásico Team Deathmatch de toda la vida, pero con otro nombre. Matar por matar para 20 jugadores.

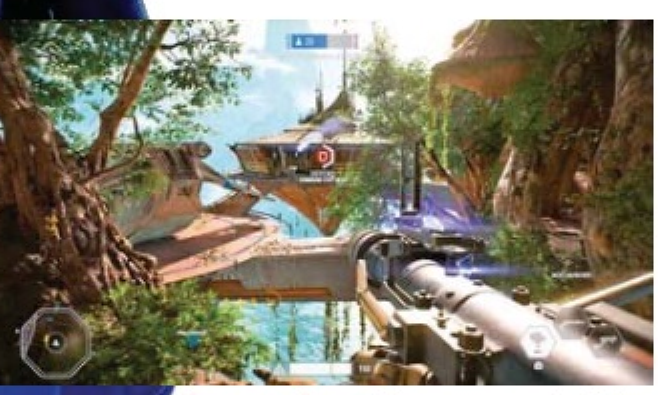


HÉROES Y VILLANOS. Ocho tíos con habilidades especiales, sables láser y la fuerza. Resultado: un divertido caos.

DICE, Criterion y Motive nos ofrecen un verdadero *Star Wars Battlefront:* completo, variado, espectacular, repleto de contenido y a la altura de la saga.

en sí. No vamos a destriparos nada, pero ya os adelantamos que Iden Versio no es, ni de lejos, el único personaje que controlamos y que los giros de guión están a la orden del día.
El modo Arcade, además, nos permite disfrutar de partidas en solitario o junto a un amigo en pantalla partida, en las que nos enfrentamos a enemigos controlados por la IA. No dejan de ser misiones bastante simplonas, pero sirven de lujo para familiarizarnos con los mapas multijugador. Incluso podemos personalizar el número de enemigos y otras variantes para alargar la duración de este modo, especialmente si lo jugamos con un amigo.

Las batallas multijugador son, sin embargo, las verdaderas protagonistas de la experiencia de juego. A nuestra disposición, tenemos cinco modos de juego. En Estallido nos enfrentamos en equipos de 10 vs 10 en peleas a muerte. Es un modo simple y sin más pretensiones, pero que no puede faltar. Héroes y Villanos nos permite ponernos en la piel de los rostros más conocidos de ambos bandos de la fuerza en batallas de 4 vs 4. Así, podemos encarnar a Yoda, Luke, Leia, Han Solo, Rey, Chewbacca, Lando Calrissian, Boba Fett, Bossk, Darth Vader, Emperador Palpatine, Kylo Ren, Darth Maul e Iden Versio. Cada equipo cuenta con un VIP al que debemos matar mientras que el resto de eliminaciones que hagamos no cuentan, así que debemos defender a nuestro VIP mientras tratamos de acabar con el rival. El hecho de que haya ocho jugadores controlando a estos personajes, con sus habilidades especiales, hace que las batallas sean un verdadero caos y que a veces no tengan mucho sentido, pero no por ello dejan de ser divertidas y son el desengrase perfecto si llevamos un rato compitiendo en otros modos más "serios". En el modo Ataque luchamos en equipos de 8 jugadores con la obligación de cumplir



Los escenarios no sólo son enormes, también tienen un aspecto absolutamente imponente.



Cada clase cuenta con sus ventajas y defectos, como este robot pesado que se mueve lentamente y al que vamos a despachar.



Las cajas de botín se han "suavizado" respecto a lo visto en la beta y ya no otorgan cartas épicas.


El modo campaña no es muy distinto al multijugador en cuanto a mecánicas, pero la historia engancha lo suyo.


Luke y Darth Vader frente a frente es uno de los muchos placeres que nos regala *SW Battlefront II*.


Para controlar zonas no hay nada mejor que utilizar uno de los héroes o personajes especiales.


Las tres eras de la saga están fielmente representadas con escenarios, personajes y vehículos de cada una de ellas.


El arsenal incluye blasters de todo tipo, minas, escopetas, lanzagranadas y hasta lanzacohetes.

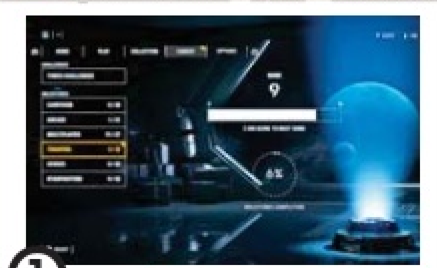
Esta segunda entrega no sólo está repleta de contenido sino que, además, llegarán nuevos mapas, héroes y hasta capítulos de campaña de forma totalmente gratuita.

distintos objetivos, que siempre consisten en la captura de un par de zonas del mapa. Es, lógicamente, una propuesta más estratégica y pausada. Mención especial merece el modo Asalto de Cazas Estelares, en el que la mano de Criterion ha supuesto un auténtico lavado de cara que ha mejorado notablemente el control de las distintas naves. El espectáculo, además, con 24 jugadores disparando, más una ingente cantidad de naves controladas por la IA, destructores imperiales pululando y un largo etcétera, está más que asegurado. Es, sin duda, uno de los modos de juego más adictivos de todo el elenco.

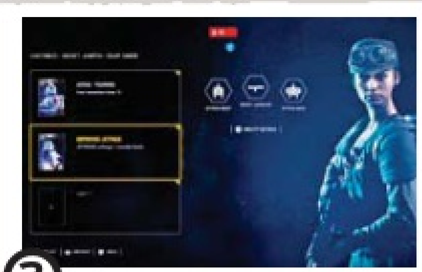
El modo estrella, de la muerte, es Asalto Galáctico, en el que se reúnen 40 jugadores y todos los elementos de los otros modos. Así, visitamos escenarios gigantescos como Hoth, Naboo, Takodana, Kamino, Endor, Tatooine... y hacemos de todo, desde eliminar a nuestros rivales o completar distintos objetivos hasta pilotar naves, encarnar a héroes o manejar todo tipo de vehículos. Por suerte, se han eliminado los power-up que podíamos recoger de forma aleatoria por el escenario para convertirnos en héroe, pilotar naves... Ahora vamos recibiendo puntos por realizar cualquier acción (incluso morir), que luego podemos gastar



EL SISTEMA DE **PROGRESIÓN Y PERSONALIZACIÓN**


① **DESAFÍOS.** Todos los modos de juego nos instan a cumplir distintos retos, que nos otorgan recompensas en forma de créditos, armas, piezas,...


② **CAJAS DE BOTÍN.** Recibimos una al día por conectarnos y el resto hay que comprarlas con dinero, del juego o real. Aquí ya no salen cartas épicas.


③ **HABILIDADES.** Equipamos a los distintos personajes y clases con las cartas que hayamos conseguido y que más se ajusten a nuestro estilo.



■ Los poderes de la fuerza son espectaculares, pero otros héroes como Han Solo o Lando tienen habilidades similares en potencia.



■ Con los puntos de batalla que recibimos durante las partidas, alquilamos el uso de otros personajes, como este wookie.



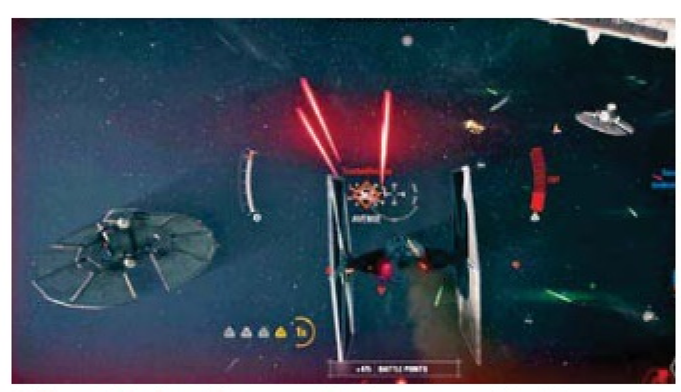
■ Entre el elenco de naves nos encontramos con cazas, interceptores, bombarderos o joyas como el Halcón Milenario y la Esclavo I, entre otras.



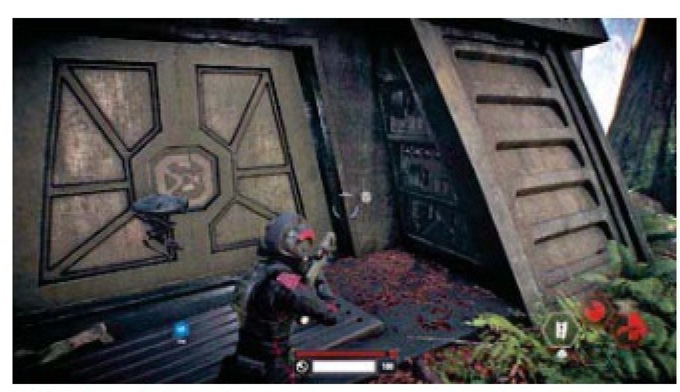


para ponernos en la piel de soldados especiales, naves, vehículos o héroes. El sistema de clases, que divide a los soldados en asalto, oficial, pesado y especialista, también es un acierto tremendo, ya que nos permite personalizar mucho más nuestra experiencia de juego y multiplica las posibilidades tácticas de todos los enfrentamientos.

El sistema de progresión, ligado a las cartas y cajas de botín, también ha mejorado bastante respecto a lo visto en la beta. Cada clase, héroe y nave puede equiparse con tres cartas, que nos otorgan distintas habilidades y mejoras. Sí, seguimos dependiendo en cierta forma del azar, pero se han eliminado las cartas épicas de las cajas de botín y ahora sólo podemos obtenerlas construyéndolas con piezas. Las mejoras en las cartas, además, nos obligan a haber alcanzado un rango determinado jugando, por lo que no vale sólo con gastar dinero sin más. Las mayoría de nuevas armas y equipo se consiguen completando desafíos, por lo que el sistema es, en general, mucho más justo con los que no quieran pasar por caja. Los planes del estudio, además, pasan por ofrecer montones de contenido de forma constante. Veremos nuevos héroes como Finn y Phasma, naves, vehículos, armas, equipo, mapas y hasta nuevos capítulos de la campaña de forma completamente gratuita. En cuanto al apartado gráfico, poco podemos decir, salvo que el espectáculo es enorme y constante. Así, esta nueva entrega de la saga cuenta con todas las virtudes del original y ninguno de sus defectos, puesto que llega con una cantidad de contenido realmente bestial. Montones de modos de juego, campaña, arcade, multijugador, mapas y héroes en una cifra muy respetable y la promesa de que esto es sólo el comienzo de nuestras aventuras galácticas en los próximos meses.



■ El espectáculo gráfico es constante, aunque quizás alcanza su mayor esplendor en las batallas espaciales con decenas de naves.



■ Nuestro robot no sólo nos sirve para electrocutar a nuestros enemigos, también "hackea" puertas para acceder a nuevas zonas.

Multijugador sólo con PlayStation Plus

» ASÍ ES LA GUERRA DE LAS GALAXIAS

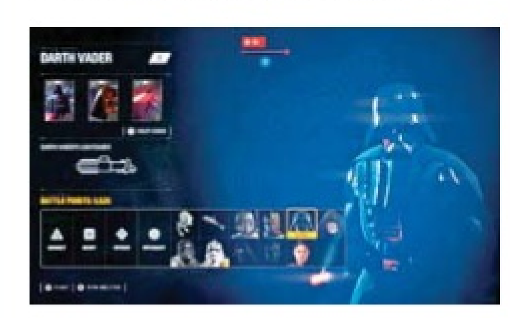
Aunque el modo Campaña, por el que muchos suspiraban, y el modo Arcade se pueden jugar sin conexión online e incluso éste último a pantalla partida, *Star Wars Battlefront II* es un juego orientado al multijugador. El modo Asalto Galáctico es, además, el verdadero protagonista de la experiencia.



40 JUGADORES hacen que las partidas sean un verdadero despiporre y una experiencia completamente imprevisible.



OBJETIVOS. Además de eliminar a los rivales, también tenemos que cumplir objetivos, como acabar con este AT-AT.



PUNTOS DE BATALLA. Recibimos puntos por matar, cumplir objetivos... y luego los invertimos en controlar héroes, vehículos,...

VALORACIÓN

» LO MEJOR

El enorme contenido disponible. Los gráficos y la banda sonora. Las actualizaciones gratis.

» LO PEOR

La campaña entretiene, pero no ofrece muchas cosas nuevas. El sistema de colisiones.

Te gustará + que...

STAR WARS BATTLEFRONT



Te gustará − que...

DESTINY 2



94	**» GRÁFICOS** Un espectáculo de principio a fin que quita el sentido. Y más aún en Pro.
91	**» SONIDO** La excelente banda sonora de las películas junto a un doblaje digno.
90	**» DIVERSIÓN** Tanto las batallas a pie como a bordo de naves resultan adictivas.
90	**» DURACIÓN** La campaña dura 6 horas, pero el multijugador todo lo que quieras.
NOTA 91	Aprendida la lección de la primera entrega, ahora sí que tenemos un juego variado, vistoso y lleno de contenido.



JUEGO Play RECOMENDADO

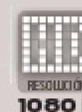


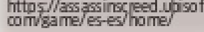


Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **UBISOFT MONTREAL**
Editor: **UBISOFT**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,99 €**
Precio Gold Edition: **99,99 €**

JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **NO**


TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **CASTELLANO**



BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**


https://assassinscreed.ubisoft.com/game/es-es/home/



■ **Ubisoft Montreal** se ha gustado imaginando cómo lucieron hace 2.000 años las maravillas de Egipto.

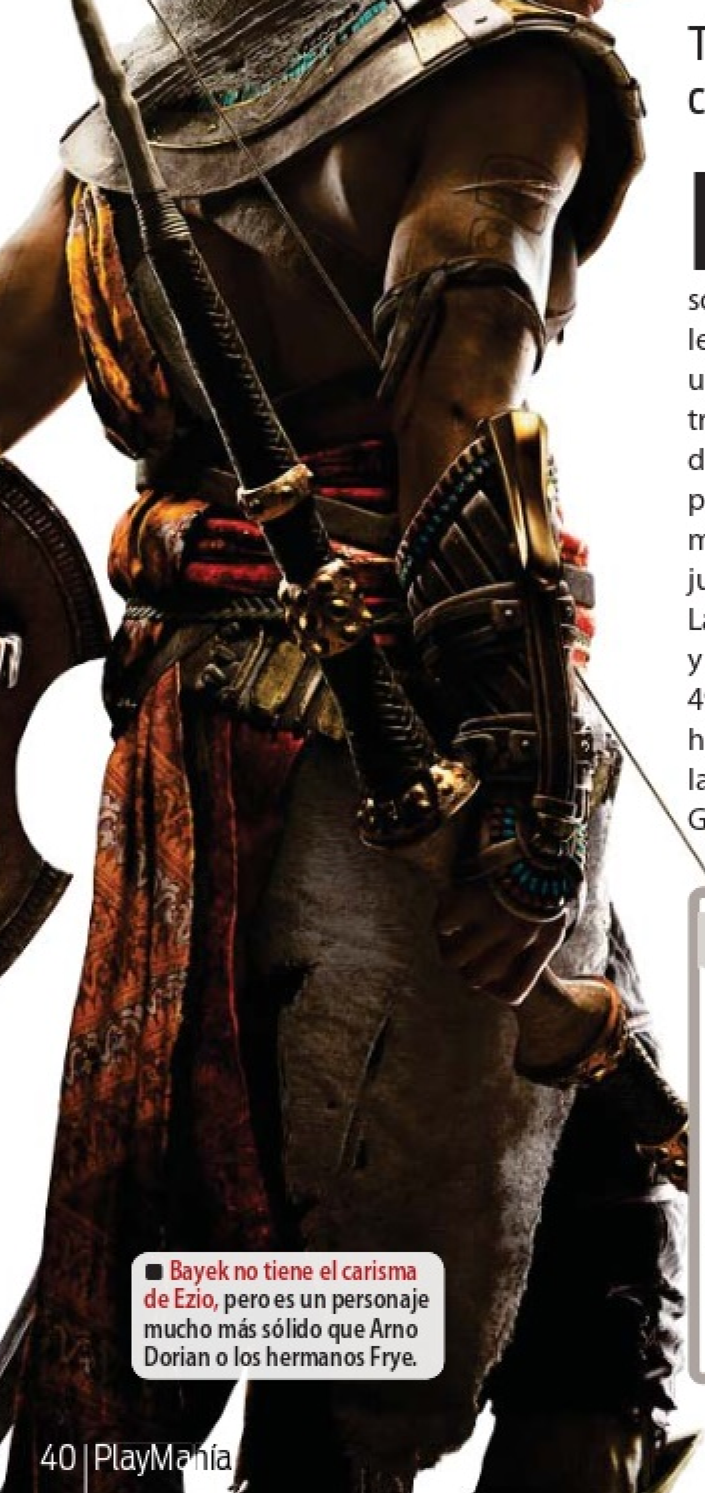
CUALQUIER **TIEMPO PASADO** FUE MEJOR

Assassin's Creed Origins

Tras estancarse en los últimos años, la saga más histórica de Ubisoft vuelve con honores gracias a su ambientación más añeja, en el Antiguo Egipto.

Nunca perdió la calidad del todo, pero siete años seguidos sacando entregas canónicas habían hecho de *Assassin's Creed* una saga sobreexplotada hasta el hastío. Por suerte, Ubisoft le dio un período sabático y el resultado es *Origins*, una precuela que tiene cuatro años de trabajo detrás y que no tiene nada que envidiarle a la trilogía de Ezio Auditore. Quizá no tiene el mismo impacto, pero es una pequeña revolución y, comparativamente, es la entrega más vasta y variada. Es otro juegazo imprescindible de este inolvidable 2017. La aventura está protagonizada por Bayek de Siwa y ambientada en el Egipto ptolemaico, en el año 49 a.C., lo que supone la presencia de personajes históricos como Cleopatra o Julio César, así como las referencias tanto al imperio romano como a Grecia. Bayek es el último medjay, los antiguos protectores del pueblo, pero pronto se ve envuelto en una historia de venganza contra los miembros de la llamada orden de los Antiguos, lo que acaba desembocando en la fundación de la hermandad assassin. La historia, que tiene algunas partes en el presente, cumple y cuenta con algunos momentazos, pero la narrativa no engarza bien las misiones principales y las secundarias, lo que hace que la organización surja casi de la nada, sin grandes explicaciones sobre ciertos miembros.

La del Antiguo Egipto es una de las mejores ambientaciones históricas que hemos visto en un videojuego. El mundo abierto tiene una extensión kilométrica, con más de 30 regiones y decenas de monumentos perfectamente reconocibles: las pirámides de Keops, Kefren y Micerinos, la Esfinge, el



■ **Bayek no tiene el carisma de Ezio,** pero es un personaje mucho más sólido que Arno Dorian o los hermanos Frye.

AVENTURAS Y DESVENTURAS EN EL **VALLE DE LOS REYES**



1 **MAPA.** Es el más vasto y rico que ha tenido la saga, con más de treinta regiones que están llenas de misiones secundarias, tumbas, atalayas...



2 **EXPLORACIÓN.** El parkour es esencial, pero se ha dado más peso a los "vehículos", para surcar arenas y ríos: camellos, caballos, falucas...



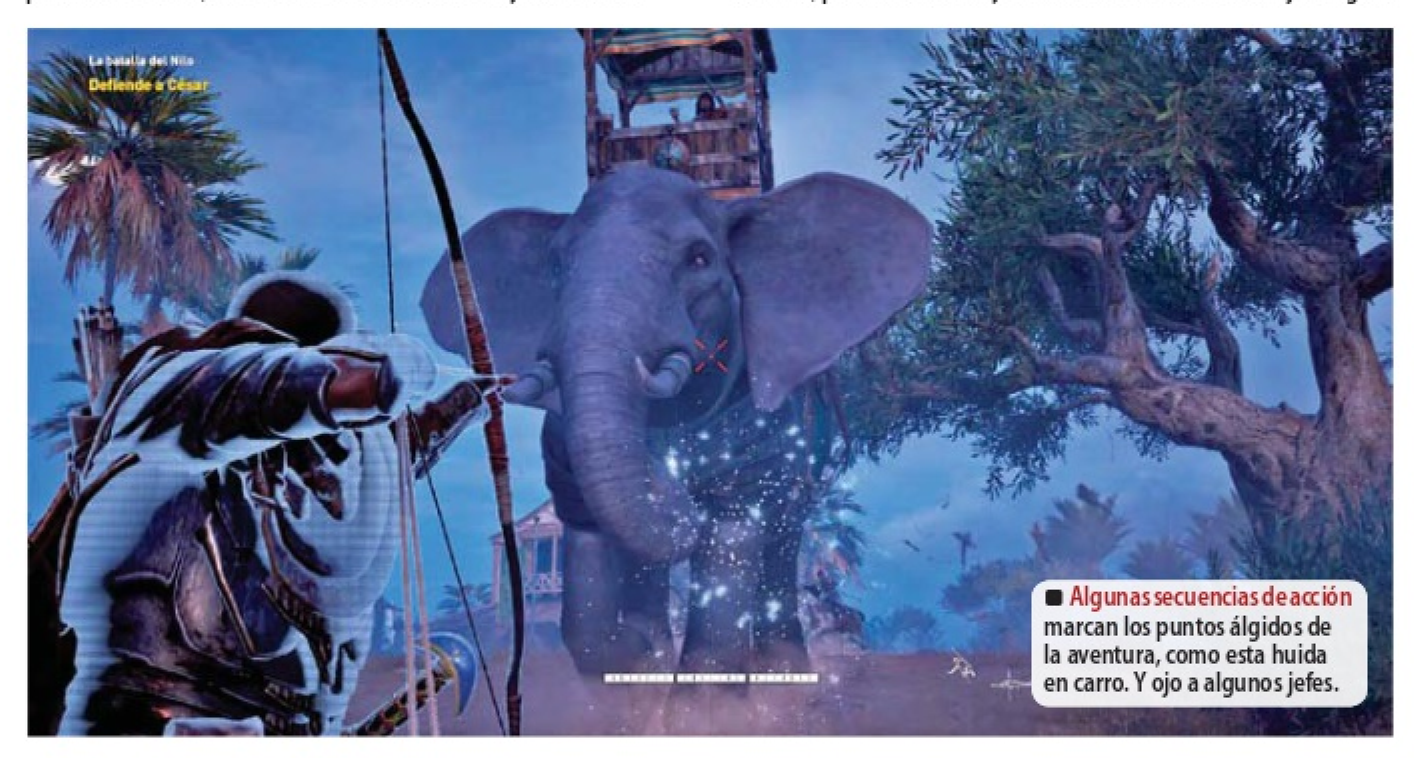
3 **FIGURAS HISTÓRICAS.** Hay un buen número de personajes reales al servicio del argumento: Cleopatra, Julio César, Ptolomeo XIII, Pompeyo...



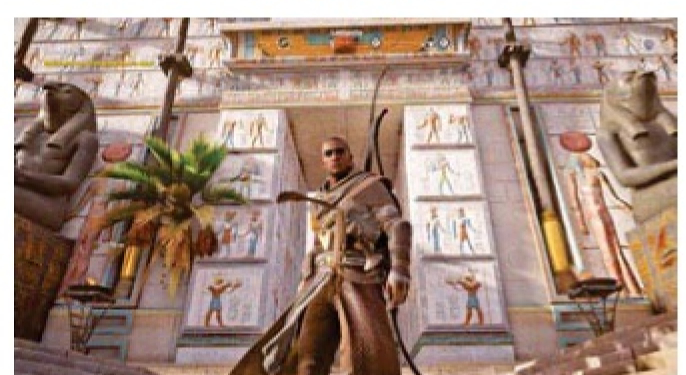
■ Las tumbas son muy numerosas y, además de dejar pequeños puzles de entorno, cuentan con unas cámaras muy familiares...

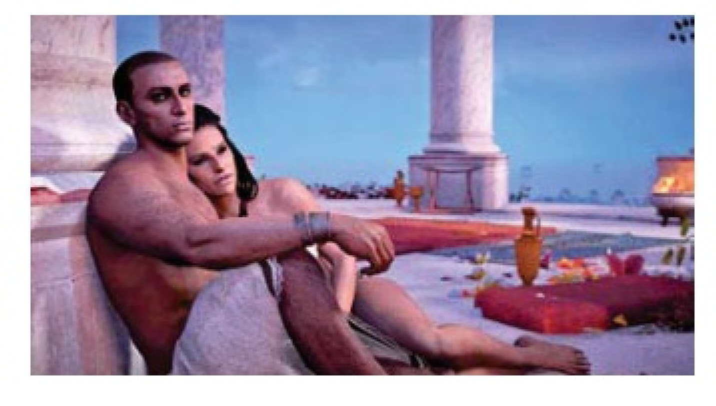


■ Navegar por los afluentes del Nilo es más rápido que ir por tierra. Además, podemos bucear y descubrir ciertos secretos bajo el agua.



■ Algunas secuencias de acción marcan los puntos álgidos de la aventura, como esta huida en carro. Y ojo a algunos jefes.

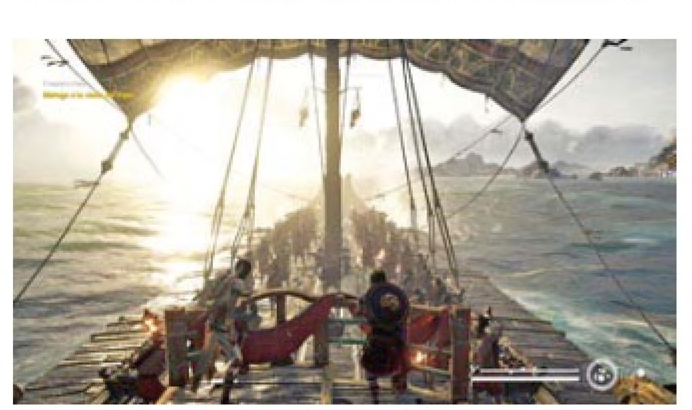




Es una pequeña revolución y, aunque no tenga el mismo impacto, no tiene nada que envidiar a la trilogía de Ezio.

Delta del Nilo... Ubisoft Montreal se ha dado el gusto de imaginar también cómo serían lugares que ya no existen, como el Faro y la Biblioteca de Alejandría. Es una maravilla moverse por esos sitios, por el desierto o por los oasis, pues, lejos de estar vacíos, están llenos de misiones que acometer. De hecho, se nos insta a ello, pues las misiones principales precisan tener cierto nivel de experiencia. No son tan excelsas como las de *The Witcher 3*, pero tienen trasfondo narrativo y sirven para ahondar en diversos temas de la época: las momias, el politeísmo, los jeroglíficos, las plagas, los espejismos... Los combates se han rehecho por completo y ahora son más desafiantes, pues los enemigos ya no piden la vez, tenemos escudo y ya no hay contraataques facilones. Todo depende de la habilidad para esquivar, usar el arma apropiada (espadas, espadas dobles, arcos, hoces, martillos, lanzas o hachas) y aprovechar el modo furia al rellenar la barra de rigor. Eso sí, las fintas no siempre funcionan bien. Por cierto, hay cajas de botín con micropagos, pero no interfieren en la experiencia.

En lo visual, el juego es un manjar. Es verdad que el modelado de los personajes no es muy puntero y que hay algo de popping, pero el mundo es impresionante, por variedad, por aprovechamiento jugable, por distancia de dibujado... Es obligatorio descargar un parche para aplicarlas, pero las voces están en castellano. Clara Lago como Cleopatra flojea, y hay NPC con voces repetidas, pero el resto de gargantas principales dan el do de pecho. El faraón de Ubisoft vuelve a reinar en esta tierra.



■ Aya, la esposa de Bayek, protagoniza batallas navales esporádicas que recuerdan a las de *Black Flag*, aunque son más rudimentarias.



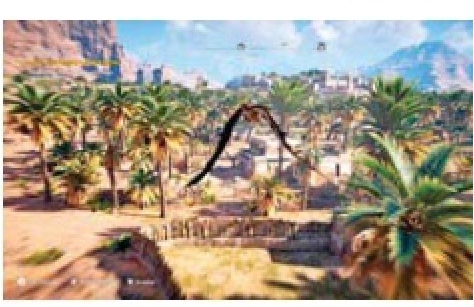
■ El componente rolero es muy acusado. Hay subidas de nivel, un árbol de habilidades con tres ramas y equipo que se debe mejorar.

» MANDAMIENTOS PARA UN NUEVO CREDO

La fórmula de *Assassin's Creed* empezaba a estar estancada, pero *Origins* ha modificado algunas patas para que dejara de cojear. Así, los combates se han rehecho desde cero, la vista de águila se ha sustituido por un águila de verdad y, gracias a los paisajes rurales, los animales se han hecho fuertes.



COMBATE. Los enemigos ya no aguardan turno, hay un arco y el sistema de combos y esquivas recuerda levemente a *Dark Souls*.



SENU. Podemos manejar a esta águila para marcar la posición de los enemigos desde el aire o revelar tesoros, caminos secretos...



CAZA. Hay hipopótamos, leones, elefantes, cocodrilos, guepardos, hienas, cobras... Su piel es necesaria para crear equipamiento.

VALORACIÓN

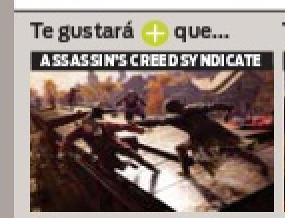
» LO MEJOR

El mapa: vasto, bello y lleno de cosas. Los cambios jugables. Da para muchísimas horas.

» LO PEOR

Algún detalle técnico, como "popping" y fallos de IA. La historia podría haber dado más de sí.

Te gustará + que...



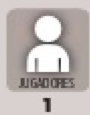
Te gustará − que...



93	**» GRÁFICOS** Los personajes presentan altibajos, pero la recreación de Egipto es brutal.
86	**» SONIDO** El doblaje es notable, pese a algunas voces, y la BSO tiene sus momentos.
95	**» DIVERSIÓN** Los cambios funcionan, y es de esos juegos que invitan a realizarlo todo.
94	**» DURACIÓN** La historia da para 30 horas, y hay infinidad de misiones secundarias.
NOTA 93	**El viaje de Bayek por el Antiguo Egipto es digno de los que hizo Ezio por Italia y Constantinopla. Así se resucita a las momias.**








Género: **SHOOTER**
Desarrollador: **SLEDGEHAMMER**
Editor: **ACTIVISION**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,99€**
Precio Digital Deluxe: **99,99€**





JUGADORES **1** | JUG. ONLINE **2-12**
TEXTOS **CASTELLANO** | VOCES **CASTELLANO**
BLU-RAY **SÍ** | RESOLUCIÓN **1080 P**

www.callofduty.com/es



La guerra en su vertiente más frenética y directa vuelve a ser el eje de este nuevo *Call of Duty*, que regresa a sus orígenes en la Segunda Guerra Mundial.

CUANDO VOLVIMOS A SER **SOLDADOS**

Call of Duty WWII

La nueva entrega de *Call of Duty* regresa a sus orígenes: a la Segunda Guerra Mundial. ¿Estáis preparados para alistaros en el conflicto más intenso?

La nueva entrega de *Call of Duty* ya está en el frente. Y, en esta ocasión, su estrategia consiste en desplegar la jugabilidad "de siempre", pero respaldada por un batallón de novedades. Una de lo más destacadas es la campaña, que nos invita a revivir algunas de las batallas más relevantes de la Segunda Guerra Mundial.

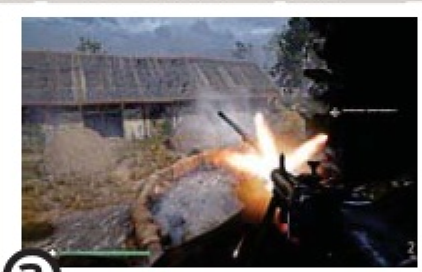
El Desembarco de Normandía es la primera prueba de fuego a la que se enfrenta el soldado norteamericano "Red" Daniels. La puesta en escena es espectacular, muy cinematográfica, y sus escaramuzas iniciales sirven para recordarnos que estamos ante un *Call of Duty*. Como es habitual en la serie, los escenarios son totalmente lineales y nos invitan a avanzar mientras abatimos a cientos de soldados nazis. Apuntar con precisión y parapetarse tras las diferentes coberturas son la clave. A Daniels siempre le acompaña su unidad, compuesta por cinco hombres, que le apoyan en combate e incluso pueden darle suministros en el fragor de la batalla. Y es que otra de las novedades es que, solo en la campaña, es necesario hallar y utilizar botiquines para regenerar salud. Estos cambios, junto a una magnífica ambientación, consiguen que las 11 misiones pasen como un suspiro. Y es que, en las apenas 6 horas que dura, es capaz de hacernos vivir situaciones realmente intensas. Es cierto que se nota que todo está muy "orquestado", pero algunos momentos, como cuando nos infiltramos en las líneas enemigas o nos ponemos a los mandos de blindados terrestres o cazas, rompen la monotonía y contribuyen a crear una historia muy hu-

El soldado Daniels, de las Fuerzas Aliadas, protagoniza este nuevo *CoD*, ambientado en la Europa de la II Gran Guerra.

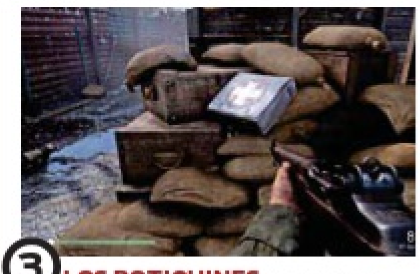
UNA **CAMPAÑA** LLENA DE HISTORIA



1 **LA AMBIENTACIÓN** está realmente lograda, y recrea batallas reales de la SGM, como la de las Ardenas o la liberación de París.



2 **LA ACCIÓN** es frenética y "pasillera" en su mayoría. Aunque también hay momentos de infiltración y momentos a bordo de vehículos.



3 **LOS BOTIQUINES** sirven para ganar salud, ya que se ha eliminado el sistema de autoregeneración. Todo un guiño a los *Call of Duty* clásicos.



Las armas son todas propias de la época. Hay pistolas, ametralladoras, rifles de francotirador e incluso lanzallamas.



Los P-47 Thunderbolt protagonizan uno de los momentos más intensos de la campaña. Su manejo es toda una delicia.



El espectáculo está garantizado. Hay edificios que se destruyen, geniales efectos y momentos épicos.





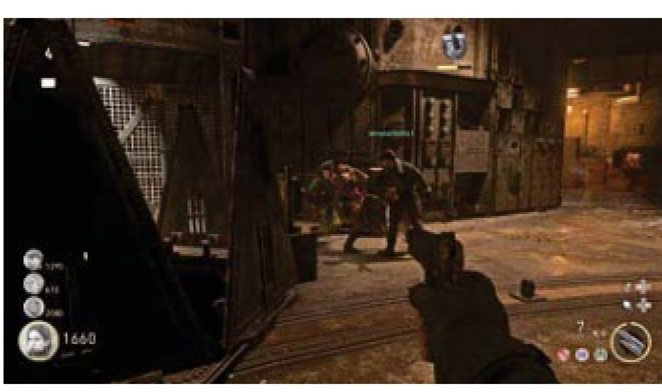
La campaña, aunque breve y lineal, es realmente intensa y espectacular. Y su ambientación es excelente.

mana y creíble. A esta sensación ayuda sobremanera el buen trabajo sonoro, doblaje incluido.

Las opciones multijugador online son el plato fuerte. De nuevo, tenemos dos vertientes: las batallas online y el modo zombi. En la primera repiten todos los modos "clásicos", como duelo por equipos o captura la bandera, con 9 nuevos mapas que, aunque se antojan escasos en número, ofrecen bastantes posibilidades. La mayor novedad es el nuevo modo guerra, en el que dos equipos de 6 deben atacar o defender diferentes puntos dinámicos. Su propuesta, con partidas de 10 minutos de duración, es muy atractiva. Lo malo es que solo incluye tres mapas, número que seguro se ampliará en futuros DLC. Un nuevo Cuartel General, en el que podemos interactuar con otros jugadores y mejorar nuestro personaje, es la otra gran novedad de esta entrega. Y lo cierto es que funciona muy bien. Por último, el modo zombi, llamado "El Último Reich", vuelve a lanzarnos a partidas cooperativas de cuatro jugadores en las que tenemos que acabar con hordas de muertos vivientes. Con una historia de corte paranormal, habilidades nada realistas y un ritmo mucho más frenético, nos ha parecido tan divertido como espectacular. Y es que, técnicamente, esta entrega convence por su elevada calidad gráfica y la fluidez de todos sus modos, que corren a 60 fps constantes. En definitiva, *WWII* no es, ni mucho menos, una revolución en la serie, pero el regreso de la SGM como ambientación, la intensa (y breve) campaña y su divertida oferta online le convierten en un shooter notable.



El cuartel general nos permite gestionar nuestro personaje e interactuar con otros jugadores entre partida y partida online.



El modo zombis es tan intenso como en anteriores entregas. Sin duda, es una de las modalidades más divertidas del juego.

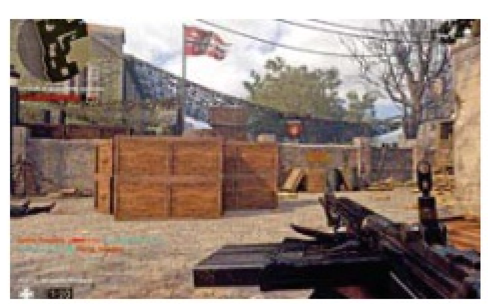
Multijugador sólo con PlayStation Plus

AUTÉNTICAS BATALLAS ONLINE

El modo multijugador online vuelve a ser uno de los elementos principales de esta entrega. La mayoría de modalidades disponibles (10 en total) son viejas conocidas, pero la gran novedad es el Modo Guerra. Os relatamos una de nuestras partidas desde el lado de los que les toca defender:



CONTENER a los enemigos para evitar que construyan un puente es el primer objetivo de este nuevo modo online.



REFORZAR construyendo muros y defender nuestra base es el siguiente paso. La cooperación aquí es vital.



DESTRUIR los blindados enemigos para evitar que destruyan nuestras armas antiaéreas es el último paso. ¡Qué intenso!

VALORACIÓN

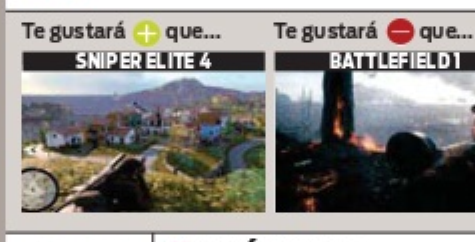
» LO MEJOR

El regreso a la SGM, con un plano técnico muy efectista. El modo guerra y los zombis.

» LO PEOR

La campaña es breve y demasiado lineal. Tiene pocos mapas multijugador.

Te gustará + que... SNIPER ELITE 4 — Te gustará − que... BATTLEFIELD 1



88	**» GRÁFICOS** Espectaculares y a 60 fps, pero les "ayuda" que todo sea muy lineal.
86	**» SONIDO** Destacan los efectos. Las voces, en castellano, cumplen bien.
82	**» DIVERSIÓN** La campaña no es rejugable. Online divierte igual que siempre.
80	**» DURACIÓN** 6 horas de campaña y 12 mapas online se antoja algo corto.
NOTA 83	La vuelta de la SGM es un acierto, pero todo es demasiado continuista. No revoluciona, pero, online, sigue en la brecha.





Género: **VELOCIDAD**

Desarrollador: **POLYPHONY DIGITAL**

Editor: **SONY**

Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**

Precio: **59,95 €**

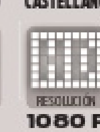
Precio Collectors Ed: **129,95 €**



JUGADORES **1-2** · JUG. ONLINE **2-24**



TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **CASTELLANO**


BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**



www.gran-turismo.com/es/products/gtsport/



Gran Turismo Sport llega a PS4 para convertirse en el nuevo referente de la conducción online.

UNA APUESTA POR LOS **ESPORTS** DEMASIADO ARRIESGADA

Gran Turismo Sport

Esta nueva entrega cambia de tercio y se vuelca en la competición online, pero la experiencia dista de ser perfecta y el modo campaña es muy escaso.

Gran Turismo es la saga de conducción por excelencia de PlayStation y con esta entrega Yamauchi ha querido revolucionar por completo sus cimientos con un juego centrado casi por completo en la competición online. El órdago es enorme y, como suele suceder con semejantes apuestas, el resultado no siempre es el mejor.

La experiencia para un jugador está a años luz de lo que hemos visto en otras entregas. Sin conexión online lo único que podemos hacer es disfrutar del modo Arcade, que son carreras sueltas contra la IA o competir con un amigo a pantalla partida (opción de sofá que aplaudimos con fervor). La campaña para un jugador no está disponible sin conexión y se limita a pruebas y desafíos que, aunque numerosos, no nos han durado más de 6 horas. A partir de aquí, todo se centra en el modo Sport, la competición online, el verdadero corazón de esta nueva entrega. A nuestra disposición tenemos 19 circuitos, una cifra que se queda más corta si tenemos en cuenta que dos de ellos son trazados ovales y que otros son de rally y, por ahora, no aparecen en las competiciones online. Además, y esto es algo que tiene su lógica para hacer que los usuarios se aprendan de memoria los circuitos, sólo podemos disputar carreras en tres autódromos cada día. Así, una vez que hemos acabado el modo campaña y que "sólo" nos quedan las carreras competitivas, el hecho de que nos limiten a tres circuitos por día no deja de ser un fastidio si queremos viciarnos. Eso sí, es cierto que ya han empezado las competiciones de naciones y las de fabricantes, por lo que la oferta es un poco mayor y también podemos crear carreras personalizadas, pero no acabamos de entender porqué Polyphony no amplía la oferta para que podamos participar en más circuitos y en distintas discipli-



El garaje está compuesto de 162 vehículos, desde karts o turismos hasta concept cars creados para la ocasión.

RECORTES PARA LOS MÁS **SOLITARIOS**

Gran Turismo siempre se ha caracterizado por una experiencia de juego realmente completa para el modo campaña. Sin embargo, en esta nueva entrega las opciones para jugar en solitarios han sufrido un severo recorte.



① **CAMPAÑA.** Se compone de decenas de retos y desafíos que, sin embargo, resultan demasiado simples y abarcan unas pocas horas de juego.



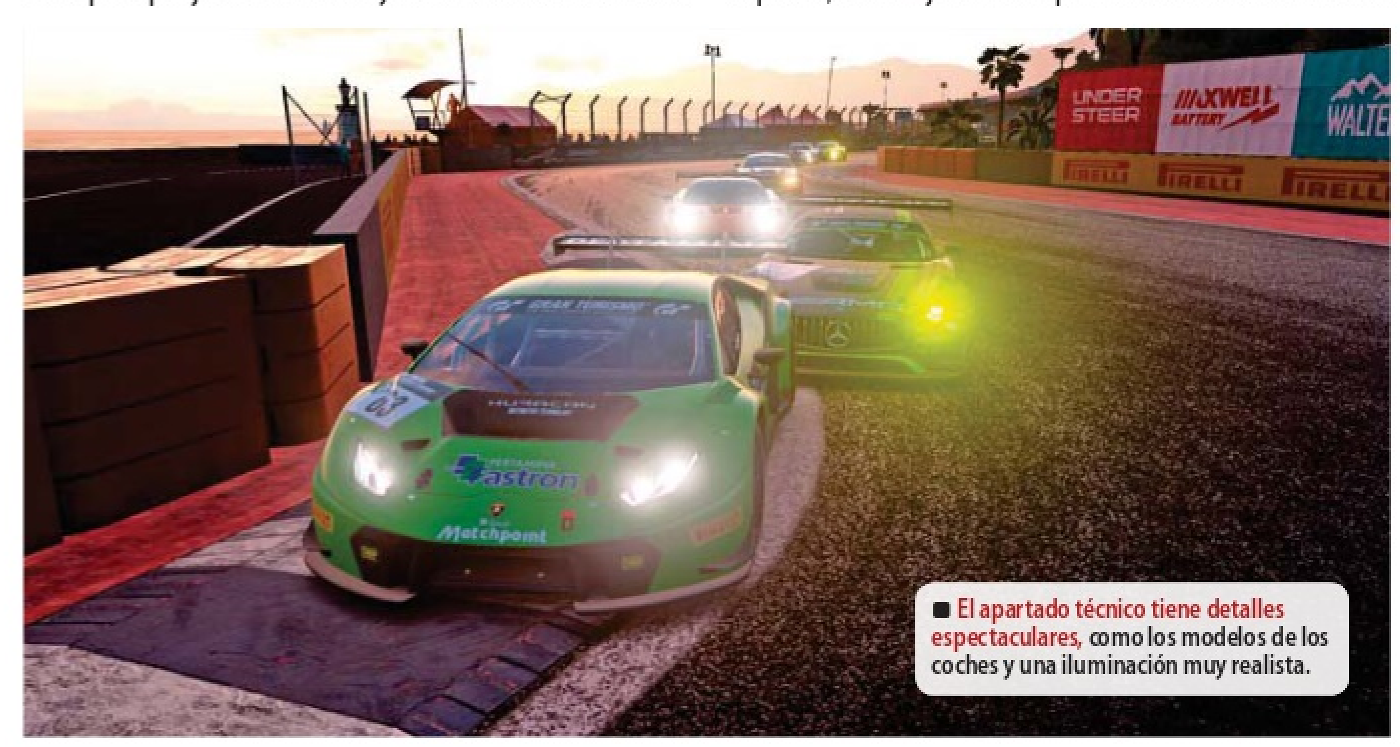
② **CONTRARRELOJ.** Antes de saltar al modo Sport, no hay nada mejor que practicar para pulir nuestra trazada y mejorar nuestros tiempos.



③ **CARRERAS.** Podemos competir contra la IA en cada uno de los circuitos para acostumbrarnos al verdadero cuerpo a cuerpo de la competición.


En el modo Paisajes podemos fotografiar nuestros vehículos en todo tipo de parajes del mundo real y editarlos con distintos filtros.


En los desafíos para un jugador tenemos que cumplir ciertos requisitos, como mejorar un tiempo o derribar montones de conos.


El apartado técnico tiene detalles espectaculares, como los modelos de los coches y una iluminación muy realista.





***GT Sport* no tiene unas físicas o un control tan realista como otros juegos, pero el apartado online engancha.**

nas en un mismo día. Hay más cosas que hacer, por supuesto, como sacarnos fotos en el modo Paisajes, que nos permite editar fotografías en plan Instagram con los bólidos que hemos conseguido en parajes como Andalucía, Tokyo, Castilla la Mancha, etc... Al final del día, al margen de todo, lo que prima es el modo Sport y sus carreras por Internet.

El sistema de calificación es de lo más inteligente. Hay dos ránkings, uno que valora nuestra pericia para ser los más rápidos y otro que tiene en cuenta nuestra limpieza durante las carreras. Así, si no somos trigo limpio, no podremos acceder a los ránkings más altos de la clasificación. Sin embargo, el sistema dista mucho de ser perfecto y muchas veces somos testigos de todo tipo de injusticias, tanto originadas como sufridas por nosotros. Aquí juega un papel primordial la ausencia de daños, que no castiga como debiera a los que nos embisten. Por su parte, el estilo de conducción y el control son muy similares a lo que hemos visto en pasadas entregas, por lo que sigue estando varios peldaños por debajo del realismo que vemos en propuestas como *Assetto Corsa* o *Project CARS 2*. El apartado gráfico es espectacular. Los modelos de los coches lucen de lujo y los circuitos están recreados al dedillo, pero la iluminación se lleva la palma, con unas estampas realmente bellas. Como decíamos, *GT Sport* tiene varios defectos, como un control poco evolucionado o una escasez de contenido preocupante, pero confiamos en que, como ha pasado con títulos como *DriveClub*, la experiencia mejore con el paso de los meses.

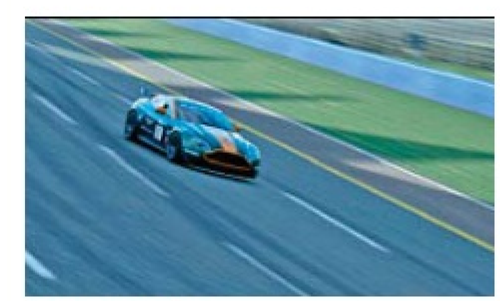

19 circuitos y 27 trazados componen el repertorio de autódromos en los que podemos competir, tanto online como offline.


La compatibilidad con PlayStation VR se reduce a carreras contra otro vehículo y una galería en la que podemos admirar los coches.



GRAN TURISMO SE PASA A LOS ESPORTS

Aunque existen algunos modos de juego en los que podemos participar sin necesidad de conectarnos online, la inmensa mayoría de la experiencia de juego está pensada para competir en Internet. No en vano, lo nuevo de Polyphony Digital tiene todas las papeletas para ser el rey de los eSports.


CLASIFICACIÓN. Antes de comenzar cada carrera practicamos para mejorar nuestros tiempos y clasificarnos en mejor posición.


CARRERA. La verdadera salsa de *GT Sport* son las competiciones online junto a otros 23 jugadores de todo el mundo.


PUNTUACIONES. Para comparar nuestros tiempo de campaña con el de nuestros amigos hay que estar conectados online.

VALORACIÓN

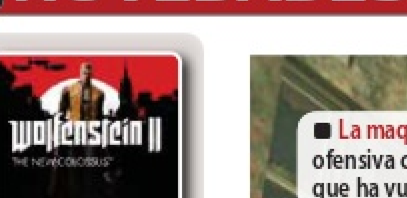
LO MEJOR
Las carreras online son emocionantes y estables. Técnicamente tiene detalles bestiales.

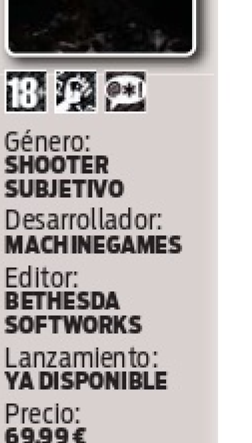
LO PEOR
La conexión obligatoria. No hay daños ni climatología variable. Control mejorable.

Te gustará + que... F1 2017 | Te gustará − que... PROJECT CARS 2



91	**GRÁFICOS** Los modelos son geniales y la iluminación es sencillamente soberbia.
93	**SONIDO** La banda sonora está muy por encima del resto de competidores.
80	**DIVERSIÓN** Las carreras son adictivas, pero la oferta de contenido es escasa.
85	**DURACIÓN** El modo campaña dura unas 6 horas y el online todo lo que quieras.
NOTA 85	Carece de modo Gran Turismo, pero su vertiente online es realmente divertida, aunque se queda corto en contenido.







Género: **SHOOTER SUBJETIVO**
Desarrollador: **MACHINEGAMES**
Editor: **BETHESDA SOFTWORKS**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,99 €**







JUGADORES: 1 · JUG. ONLINE: NO · TEXTOS: CASTELLANO · VOCES: CASTELLANO · BLU-RAY: SÍ · RESOLUCIÓN: 1080 P

https://wolfenstein.bethesda.net/es/

JUEGO RECOMENDADO Play



La maquinaria nazi pasa a la ofensiva contra BJ Blazkowicz, que ha vuelto para destruirlos.

EL NOBLE ARTE DE **ANIQUILAR** NAZIS

Wolfenstein II: The New Colossus

Tras ganar la guerra, los nazis se han hecho con el poder en Estados Unidos. Acabar con ellos parece imposible… ¡A no ser que te llames BJ Blazkowicz!

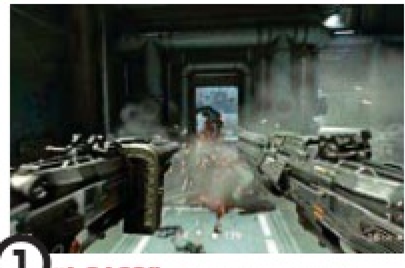
Al final de *Wolfenstein: The New Order* BJ Blazkowicz (el protagonista de esta saga) estaba con un pie "en el otro barrio". Por suerte, Blazko es un tipo duro de roer, y gracias a sus aliados salva la vida por los pelos. Nuestro héroe no va a poder tomarse un merecido respiro, ya que pese a todos sus esfuerzos en el anterior juego, la amenaza nazi es más poderosa que nunca. La acción se traslada a Estados Unidos, y BJ tiene que infiltrarse en ciudades como Nueva York, Roswell o Nueva Orleans para acabar con el dominio del Reich.

***The New Colossus* es una continuación directa de *The New Order*,** retomando los mismos personajes en el punto donde los dejaba aquel juego. Una continuidad total, ya que al principio de esta secuela se nos pide que elijamos la línea temporal que seguimos en aquel (esto es: a qué aliado salvamos entonces), lo cual introduce ciertos cambios en el argumento. Pero *The New Colossus* es también una secuela en lo formal, siguiendo la misma fórmula que hizo tan bueno a su predecesor. Las misiones de Blazkowicz le llevan a escenarios muy variopintos: desde las ruinas nucleares de Manhattan hasta un Roswell totalmente "nazificado" o las inevitables bases secretas. Una vez allí, BJ tiene que cumplir una serie de objetivos, que se pueden resumir siempre en uno: liquidar nazis. El modo de hacerlo es cosa nuestra: entrando "a saco" o por medio del sigilo. No faltan los tiroteos en los que nos enfrentamos a hordas de enemigos, formadas por lo mejorcito del ejército alemán: tropas de a pie, supersoldados, androides, Panzerhunds que lanzan fuego y hasta robots gigantes.

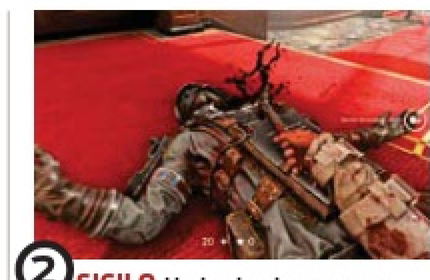


"Terror Billy" ha estado a punto de morir, pero regresa dispuesto a "devolverles el favor" a sus "queridos" nazis.

TÚ DECIDES CÓMO **MASACRAR** AL REICH



1 **"A SACO".** Los enemigos son muy abundantes, pero podemos empuñar dos armas a la vez y disfrutar de nuestra potencia de fuego.



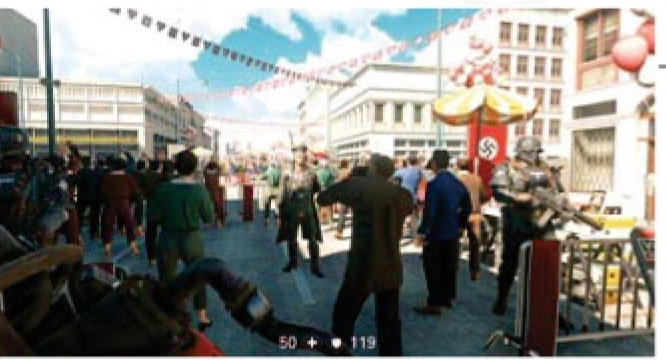
2 **SIGILO.** Un hacha de mano es cuanto necesitamos para sorprender al enemigo y eliminarlo en silencio, evitando que pueda dar la alarma.



3 **MEJORAS.** Un arnés constrictor, una coraza ariete o unos zancos nos dan nuevas habilidades. Pero atención: sólo podemos elegir uno.



Las armas pesadas, como el Dieselkraftwerk o este magnífico Laserkraftwerk, son las más gratificantes por su enorme potencia.

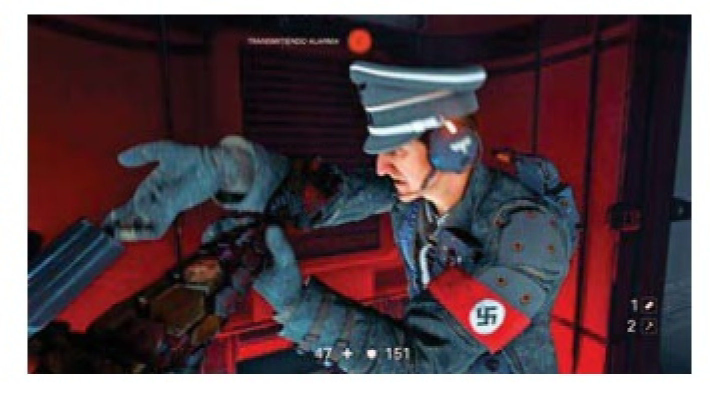


La ambientación es alucinante en todos los detalles, con mención especial para el Desfile de la Victoria que tiene lugar en Roswell.



Frau Engel regresa para ajustar cuentas con Blazkowicz. Cada una de sus escenas es terrorífica.





El guión es una montaña rusa: tan pronto nos hace reír como nos deja sin palabras por su extrema crudeza.

Nuestro arsenal es potente, si bien apenas se diferencia del que tuvimos en *TNO*. De nuevo podemos empuñar un arma distinta en cada mano, pero hubiese sido de agradecer mayor variedad y cantidad de armamento. También podemos equiparnos con un artilugio (de entre tres a elegir) para llegar a zonas altas, colarnos por estrechas aberturas o embestir obstáculos; un elemento que hace que cada partida sea un poco diferente. El juego tiene además un ritmo increíble que lo hace "adictivo", y sin duda querréis repetir la aventura más de una vez.

Todo en el juego está al servicio de el argumento. Empezando por la ambientación, cuidada hasta el mínimo detalle: desde las conversaciones más casuales hasta la recreación de la época. La inmersión es total, al igual que nuestra empatía (u odio, claro) hacia los personajes, perfectamente caracterizados. De entre ellos sobresale Grace, la carismática líder de la resistencia; o el propio Blazkowicz, con pasajes muy emotivos sobre su pasado. El juego tampoco "se corta" al abordar temas como el racismo, el maltrato y otros temas vigentes hoy día, todos ellos tratados de forma adulta. La diversión frenética y el magnífico argumento forman un triplete irresistible con el apartado técnico del juego. *The New Colossus* ha dado un evidente salto respecto a la entrega previa, y es espectacular en sus diseños, animaciones y efectos visuales. La suma de todos estos factores hace que *The New Colossus* derroche carisma. Un juegazo repleto de grandes momentos (tanto jugables como argumentales) que dejan huella en el jugador.



Los momentos de tensión son abundantes en todo el juego, como este encuentro con un irritante oficial en una cafetería de Roswell.



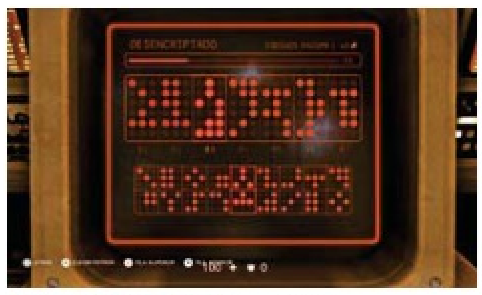
Elegir entre Wyatt o Fergus (nada más empezar el juego) hace que el guión sea distinto. Las alucinaciones de Wyatt son la monda.

MUCHO MÁS QUE LIQUIDAR NAZIS

The New Colossus viene fuerte en cuanto a rejugabilidad. Además de tomar decisiones alternativas o el distinto equipamiento, el juego llega cargado de secretos. De entre ellos sobresalen *Wolfenstein 3D* o las misiones secundarias en las que debemos dar caza a los oficiales del alto mando nazi.



WOLFENSTEIN 3D. Dentro del submarino tenemos una recreativa para jugar el *Wolfenstein* original. ¡Y está completo!



MÁQUINA ENIGMA. Los oficiales poseen códigos que, una vez descodificados, desbloquean nuevas misiones.



SECRETOS. Todos los escenarios esconden ilustraciones, cromos y hasta discos con la música que "lo peta" entre la juventud nazi.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Su guión, lleno de momentos increíbles. Tiene un ritmo frenético. Gran ambientación.

» LO PEOR

El arsenal apenas ha cambiado. Su crudeza hace que no sea para jugadores sensibles.

Te gustará + que... WOLFENSTEIN: TNO



Te gustará − que... DOOM



90	**» GRÁFICOS** El salto visual es evidente en modelado, escenarios y efectos gráficos.
91	**» SONIDO** Gran banda sonora de Mick Gordon junto a un doblaje de primera.
90	**» DIVERSIÓN** Imparable e irresistible. Convierte en arte liquidar nazis.
87	**» DURACIÓN** Elecciones múltiples, misiones secundarias y secretos a descubrir.
NOTA 90	Con su diversión intachable y un guión muy trabajado, *The New Colossus* está llamado a convertirse en un clásico.









Género: **SURVIVAL HORROR**
Desarrollador: **TANGO GAMEWORKS**
Editor: **BETHESDA SOFTWORKS**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,99€**


JUGADORES **1**


JUG. ONLINE **NO**


TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **CASTELLANO**


BLU-RAY **SÍ**


RESOLUCIÓN **1080 P**


theevilwithin2.bethesda.net/es

JUEGO RECOMENDADO Play



Los habitantes de Eden están deseando darle a Sebastian una bienvenida... ¡de muerte!

DE VUELTA AL **INFIERNO** PARA SALVAR A SU HIJA

The Evil Within 2

El ex detective Castellanos creía haberlo visto todo en STEM, pero no imagina los horrores que le esperan en la ciudad virtual de Eden.

Desde el principio *The Evil Within 2* nos deja algo claro: Sebastian Castellanos ha tocado fondo. Su incursión en STEM (el mundo virtual donde transcurre la saga) le dejó sin trabajo, traumatizado y "pegado a la botella" para ahogar sus penas. Pero sus problemas acaban de empezar. Su ex compañera Julie Kidman le propone un trato: sumergirse de nuevo en STEM y restablecer el orden en la ciudad de Union, a cambio de recuperar a su hija Lily, a la cual creía muerta. Una vez dentro de Union, Sebastian debe seguir las pistas y señales repartidas por el juego. También le echan un cable los personajes secundarios que sobreviven en Unión y Kidman, vía comunicador. Pero a la hora de la verdad, "Seb" está solo frente a docenas de zombis, demonios y criaturas de pesadilla. El juego nos da amplia libertad a la hora de defendernos: podemos usar nuestras armas de fuego (y la munición no es que abunde), dejarlos "secos" con un ataque sorpresa, o bien recurrir al sigilo para pasar inadvertidos. La IA de los enemigos es lo bastante afilada como para ponernos en aprietos, sobre todo si atacan en grupo; o en el nivel máximo de dificultad, Pesadilla, que incluso altera el juego añadiendo más enemigos.

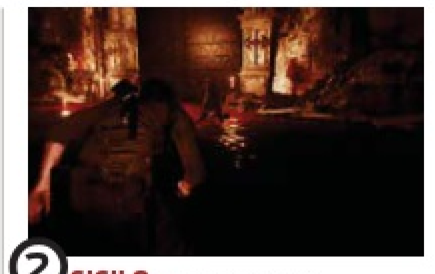
Los monstruos abundan sobre todo en las calles de Union, unas zonas muy amplias y abiertas que son la gran novedad del juego, aportando un toque "sandbox" al mismo. Podemos explorar a nuestro aire estos escenarios y así recabar información (con algunos sustos muy logrados), además de para buscar armas o munición. También encontramos señales de radio que, al rastrearlas con

Stefano es un fotógrafo con gustos muy "peculiares". Todo un personaje revelación en el juego.

MANUAL DE **SUPERVIVENCIA** EN EDEN



1 **COMBATE.** Los habitantes de Eden son tan peligrosos como rápidos. Si entramos en su campo de visión, más nos vale ser veloces disparando.

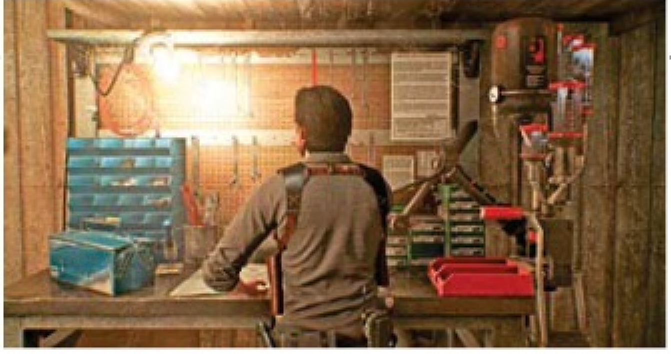


2 **SIGILO.** Sin hacer ruido, podemos acercanos por la espalda a los enemigos para liquidarlos. Ojo: no funciona con todos.

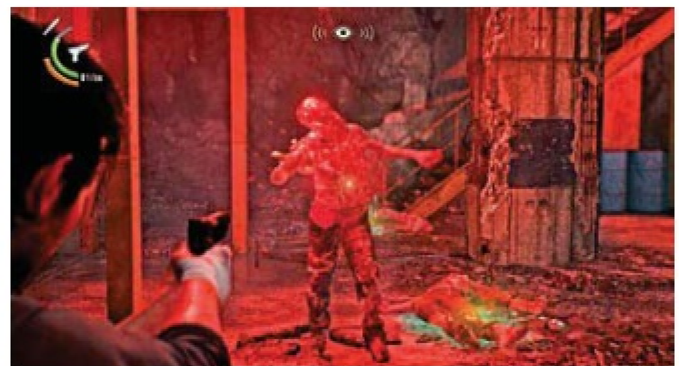


3 **JEFAZOS.** Los jefes finales como Heraldo exigen una estrategia específica, que suele incluir el uso de elementos del escenario.


Las calles de Union están plagadas de enemigos. Por suerte son escenarios muy amplios y permiten evitar las zonas más "chungas".


En las mesas de trabajo podemos mejorar las armas o fabricar munición, gastando la mitad de materiales que si lo hacemos fuera.


Encontrar a su hija Lily, y traerla de vuelta a la realidad, es lo que impulsa a Sebastian a seguir adelante.

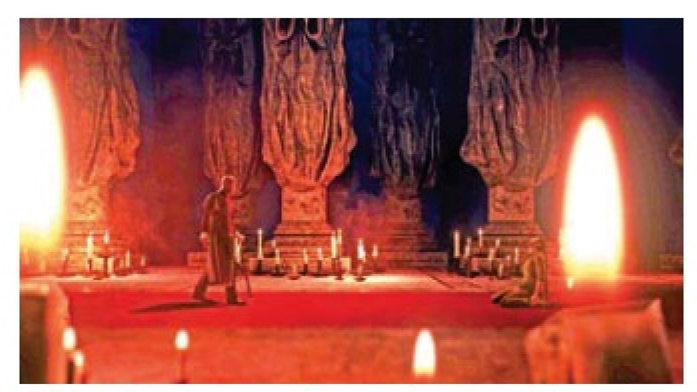


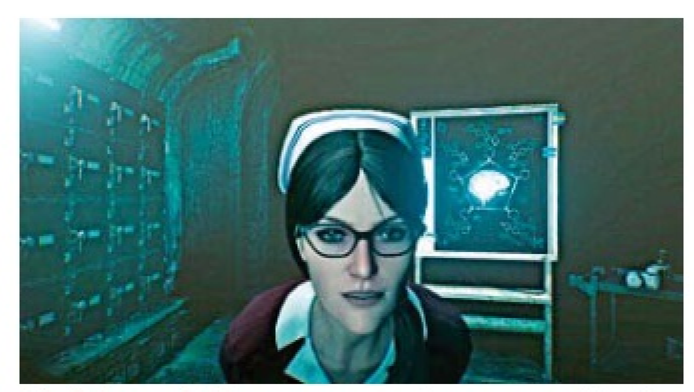


The Evil Within 2 tiene unos personajes y un pulso narrativo que dejan en evidencia a otros juegos del género

nuestro comunicador, nos llevan a jugosos suministros. Este tipo de zonas son también útiles para acumular materiales con los que fabricar munición o mejorar las armas en nuestro poder. Pero lo cierto es que el juego se hubiese beneficiado de ser un poco más directo, sin la "distracción" que suponen estos escenarios abiertos. Aunque entorpecen un poco el desarrollo del guión, no dejan de ser escenarios divertidos y con posibilidades. Además, hacia la mitad del juego estos escenarios no tienen tanta presencia, permitiendo que la historia avance a buen ritmo. ¡Y menuda historia! Olvidaos del guión enrevesado del primer juego. Desde su brutal arranque hasta el emotivo final, *The Evil Within 2* es un "pelotazo" narrativo, trufado de grandes momentos. El guión también se apoya en personajes muy creativos (Stefano se lleva la palma), así como en protagonistas que han evolucionado. Sobre todo Sebastian, mucho más humano y cercano que en la primera entrega.

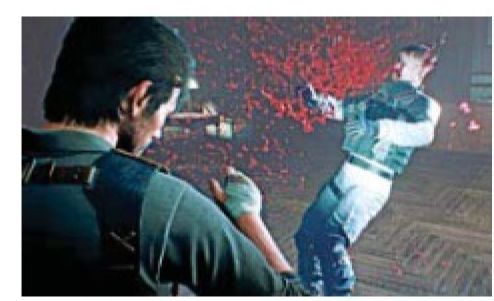
El motor del juego es muy versátil a la hora de gestionar tanto contenido. Nos han encantado los modelos de los personajes, muy detallados y atractivos... Si es que los monstruos pueden ser "atractivos", pero ya nos entendéis. También sobresalen los escenarios, muy variados entre sí y con elementos surrealistas, algo que ya es seña de identidad de esta saga. Un salto visual incontestable respecto al primer *The Evil Within*, un juego al que esta secuela supera. *TEW 2* es intenso, variado y espectacular; todo ello al servicio de un gran guión. Es Survival Horror con mayúsculas.


El Padre Theodore es uno de los grandes antagonistas del juego. Es capaz de hacer que Sebastian reviva sus peores recuerdos.

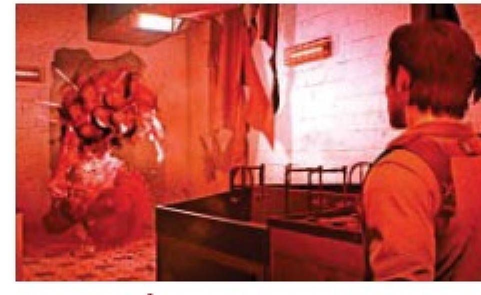

La Enfermera Gutiérrez regresa para echar una mano a Sebastian, ayudándole a desbloquear mejoras por medio del gel verde.

NUEVO CATÁLOGO DE LOS HORRORES

En *The Evil Within 2* el horror funciona a varios niveles. Además de la tensión de los combates está el terror psicológico, fruto de una serie de personajes y situaciones que no dejan indiferente. El horror surrealista también es parte esencial en el juego, con algunos momentos muy "heavies".


STEFANO. Sus "obras de arte" son macabras representaciones del momento exacto en que mueren sus víctimas.


LA CULPA y los traumas de su pasado atormentan a Sebastian. Se tiene que enfrentar a ellos en múltiples ocasiones.


EL GUARDIÁN es uno de los engendros que nos dan caza. Tendremos que huir de ellos en muchos momentos del juego.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Su argumento y los nuevos personajes. El gran salto visual. Es largo y variado.

» LO PEOR
Las partes de mundo abierto "distraen" y son algo superfluas. Los tiempos de carga.

Te gustará + que...


Te gustará − que...


90	**» GRÁFICOS** Modelos espectaculares y escenarios amplios. Genial en su surrealismo.
91	**» SONIDO** Vuelve a tener un gran doblaje al castellano. La música es perfecta.
83	**» DIVERSIÓN** Disparos, sigilo, "crafteo" y un par de puzles redondean este apartado.
85	**» DURACIÓN** Completar todo el juego lleva casi 30 horas. ¡Y querréis repetir!
NOTA 89	El cambio de director le ha sentado muy bien a la secuela. Si te gusta el terror, es una aventura imprescindible.



Género: **VELOCIDAD**
Desarrollador: **GHOST GAMES**
Editor: **ELECTRONIC ARTS**
Lanzamiento: **10 DE NOVIEMBRE**
Precio: **69,99€**
Precio Deluxe Edition: **89,99€**

JUGADORES **1**	JUG. ONLINE **2-8**
TEXTOS **CASTELLANO**	VOCES **CASTELLANO**
BLU-RAY **SÍ**	RESOLUCIÓN **1080 P**

www.ea.com/Need-For-Speed/Payback



La espectacularidad de las escenas de acción nos harán sentir como dentro de una peli.

EN LA VARIEDAD ESTÁ LA **VELOCIDAD**

Need for Speed Payback tiene todos los ingredientes que encumbraron a la saga potenciados gracias a un enorme mundo abierto que proporciona la variedad necesaria para no caer en la monotonía.



1 MUNDO ABIERTO. El concepto de mundo abierto nos proporciona mucho terreno que explorar y, sobre todo, muchos retos que ganar.



2 PERSECUCIONES. Huir de la poli es la seña de identidad de la serie, y aquí las persecuciones son verdaderamente emocionantes y tensas.



3 TUNING. No solo debemos personalizar nuestro carro por fuera. Debemos tenerlo a punto por dentro para tener opciones de ganar.

SIGUIENDO LA ESTELA DE **FAST AND THE FURIOUS**

NFS Payback

Ghost Games vuelve a llevar las riendas de la saga *Need for Speed* siguiendo las bases tomadas en el reinicio de hace dos años.

Need for Speed es una de las sagas de velocidad más queridas dentro de la industria del videojuego y es que el estilo arcade de sus últimas entregas, su vertiginoso ritmo y las opciones de tuning entusiasman a multitud de seguidores. Manteniendo esas premisas, *Payback* sube la apuesta decantándose por un estilo y una historia de corte cinematográfico que le sientan de fábula y que puede tenernos horas pisando el acelerador.

***Need for Speed Payback* se centra en las andanzas de Tyler Morgan,** el líder de una banda que quiere vengarse de La Casa, una organización que gobierna los bajos fondos de la ciudad. Junto con Jess y Mac, sus compañeros de aventuras, deben ir escalando posiciones en la organización, venciendo a otras bandas para culminar una historia cargada de tópicos, pero capaz de mantener nuestro interés. Aunque aquí lo importante es conducir, y para eso contamos con un enorme mundo abierto que guarda infinidad de carreras, tanto en los clásicos entornos urbanos como en cañones, desiertos y montañas, que aportan al desarrollo de una interesante variedad. Y es que, además de la campaña principal, por el vasto escenario en el que transcurre el juego hay un montón de eventos dinámicos, como saltos o zonas de derrape, que consiguen que lograr el 100% del juego sea una tarea de muchas horas.

El estilo arcade de *Payback* ofrece una conducción directa y sencilla, que nos hará liberar adrenalina al circular a toda velocidad. Pero no todo se centra en cruzar primeros la línea de meta, sino que también debemos superar todo tipo de retos, como pruebas



El modo online de *Payback* ofrece carreras para un máximo de ocho jugadores.



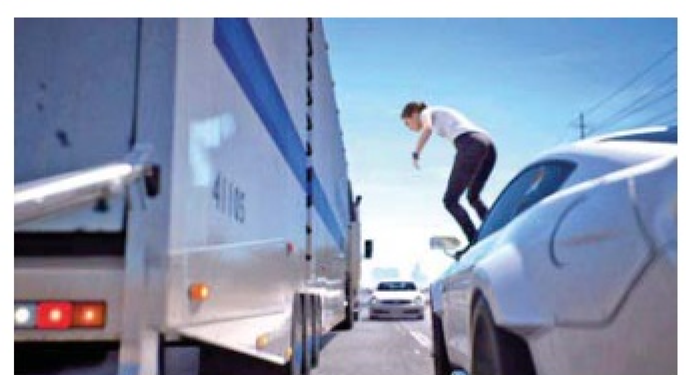
Hay un montón de tareas secundarias en las que entretenernos. Como machacar carteles publicitarios con saltos.



La velocidad engancha. Pulsar el botón de nitro en el momento adecuado es vital para ganar una carrera o para huir de los malos.



Las carreras en los cañones son las más emocionantes. ¡Tienen atajos que deberemos tomar para poder vencer!





Hay un total de 78 vehículos que desbloqueamos de forma progresiva... y tras ahorrar para comprarlos.

de derrape, carreras contrarreloj o competiciones todoterreno, que son lo único realmente novedoso del desarrollo. Pese a esta falta de innovación, no se puede negar que el juego resulta muy divertido. No faltan, por supuesto, las épicas persecuciones policiales marca de la casa en las que debemos zafarnos de las patrullas y sus trampas a toda velocidad. Las misiones en las que se desenmaraña la trama principal, en las que suelen participar los tres miembros de la banda, son las más emocionantes e intensas del juego. Lástima que no haya más... Por supuesto, también hay lugar para el tuning, que nos permite decorar cada vehículo a nuestro antojo, cambiándole las piezas o el color. Aunque aquí se hace mayor hincapié en las mejoras internas, ya que debemos mejorar las prestaciones de los coches por medio de las Speed Cards, unas cartas que obtenemos al terminar cada prueba o que compramos con el dinero obtenido en cada competición, y que tendremos que saber combinar para lograr el mayor rendimiento posible.

***Payback* mantiene el rumbo que tomó la saga hace dos años** y lo potencia con infinidad de contenido y con una cinematográfica historia más que solvente. Su mundo abierto es ideal para atraparnos durante horas, aunque precisamente ese concepto provoca que el ritmo de la aventura tenga altibajos y sintamos que hay muchas pruebas de mero relleno. Quizás un enfoque más directo e intenso habría beneficiado al conjunto, pero aun así, es un juego divertido que gustará a los fans de la serie y los juegos de conducción arcade.



Los "takedowns" son puro espectáculo. La cámara lenta nos permite regocijarnos tras haber dado plantón a los polis.



El diseño de los vehículos es soberbio. Cochazos que harán las delicias de los fans de las cuatro ruedas.

» LA LUCHA POR SER LOS **AMOS DE LA CALLE**

El trío de protagonistas debe ir derrotando a las bandas de la ciudad para poder hacerse un nombre, acabar con La Casa y así poder restaurar la paz en una ciudad corrupta desde las sombras. Pero el camino hasta la gloria, aunque emocionante e intenso, no resultará nada sencillo.



BANDAS. Son de lo más variopintas y nos pondrán a prueba de forma constante para que les demostremos nuestra valía.



VARIEDAD. Debemos dominar los diferentes estilos: carreras, aceleración, derrape, escape y todoterreno.



SPEED CARDS. Las obtenemos al ganar cada reto. Si se combinan tres de una misma marca se obtienen bonus.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Su historia cinematográfica. Infinidad de contenido. Persecuciones policiales.

» LO PEOR
El tuning podría dar más de sí. El ritmo es un tanto inestable. Físicas en los impactos.

Te gustará + que...



Te gustará − que...



80	**» GRÁFICOS** No sorprenden, pero cumplen y se mantienen estables casi siempre.
80	**» SONIDO** Gran doblaje y una buena banda sonora, pero con pocos temas.
85	**» DIVERSIÓN** A veces la sencillez resulta lo más divertido, y aquí hay se demuestra.
83	**» DURACIÓN** Unas quince horas la historia principal, pero nos aguarda mucho más.
NOTA 80	Velocidad y diversión sin complejos, aunque el inconstante ritmo de la aventura le hace perder algo de fuerza.








Género: **ROL**

Desarrollador: **SOUTH PARK DIGITAL STUDIOS**

Editor: **UBISOFT**

Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**

Precio: **69,99 €**

Precio Collectors Ed: **99,95 €**



JUGADORES **1** — JUG. ONLINE **NO**



TEXTOS **CASTELLANO** — VOCES **CASTELLANO**

BLU-RAY **SÍ** — RESOLUCIÓN **1080 P**



southpark.ubisoft.com/game/es-es/home/



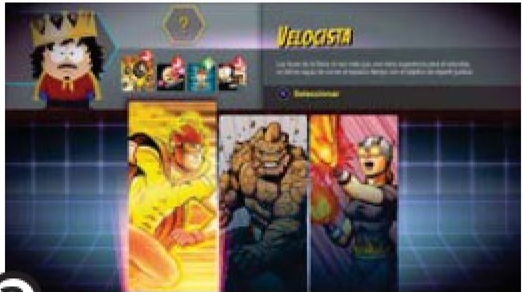
South Park: Retaguardia en Peligro ofrece un cóctel excelente de puzles, humor y mucho rol.

» FORJANDO AL **SUPERHÉROE** PERFECTO

Como bien sabrá cualquier fan de los cómics, ya sea Marvel o DC, el mundo de los superhéroes tiene una superpoblación preocupante. Así, es esencial que personalicemos a nuestro superhéroe para distanciarlo de la plebe heroica.



① **COLOR DE PIEL.** A los pocos minutos de empezar ya tenemos el primer gran chiste. Escoger piel negra hace el juego más difícil, o no.



② **SUPERPODERES.** Al principio sólo tenemos 3 clases disponibles, pero la cifra final llega a las 10 y además podemos mezclarlas a nuestro gusto.



③ **TRAJE.** ¿Qué sería de Spider-Man sin su traje? La apariencia lo es todo en el mundillo, por lo que podemos encontrar decenas de atuendos.

UN **SOUTH PARK** MEJOR, MÁS GRANDE Y PEDORRERO

South Park Retaguardia en Peligro

Un superhéroe cuyo poder son pedos temporales y una conspiración para drogar al pueblo con pis de gato son los disparatados pilares de South Park.

Ubisoft ha vuelto a cumplir los sueños de los fans de la serie de animación creada por Trey Parker y Matt Stone, South Park. Sí, se ha hecho de rogar más de la cuenta con algunos retrasos de por medio, pero la espera ha merecido la pena y nos ha traído un RPG de la vieja escuela que mejora en muchos aspectos al original.

La hora del Señor de los Anillos y otras fantasías similares ha llegado a su fin, dejando paso al universo de los superhéroes. Esta temática da para todo tipo de parodias, desde la Civil War de Marvel, pasando por la rivalidad con DC o el pasado traumático que todo superhéroe debe tener, entre otras muchas. El argumento, sin embargo, no nos ha parecido tan consistente y bien escrito como el de la entrega original. La villa de South Park, eso sí, está recreada al detalle y los fans perderán literalmente la cabeza con tanto guiño y referencias a la serie. Nuestro héroe vuelve a ser el niño nuevo, un chaval sin voz que se comunica, básicamente, mediante pedos, una orgía de flatulencias que nos sirven para manipular las leyes del tiempo y del espacio. Así, podemos lanzar cuescos que retroceden el tiempo o lo pausan, lo que nos sirve para aprovecharnos de nuestros enemigos durante los combates o para resolver distintos puzles, por ejemplo. El desarrollo es muy similar al de la pasada entrega, pero los combates son mucho más interesantes y complejos. Las arenas de combate están divididas en casillas y cada ataque afecta a un área determinada, por lo que la



Cartman encabeza la guerra civil entre los dos grupos de superhéroes: Mapache y amigos y los Colegas de la libertad.



■ Durante los combates no faltan ni golpes sangrientos, ni magias espectaculares, ni las típicas invocaciones de otros juegos de rol.

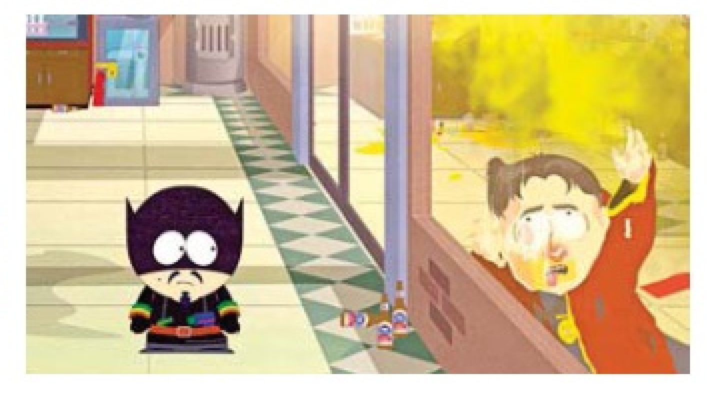


■ El sentido del humor no deja títere con cabeza. Lo mismo se ríen de la Iglesia que del yaoi japonés con estos pósters coleccionables.



■ Los combates por turnos se producen en un escenario de cuadrícula y cada ataque afecta a unas determinadas casillas.





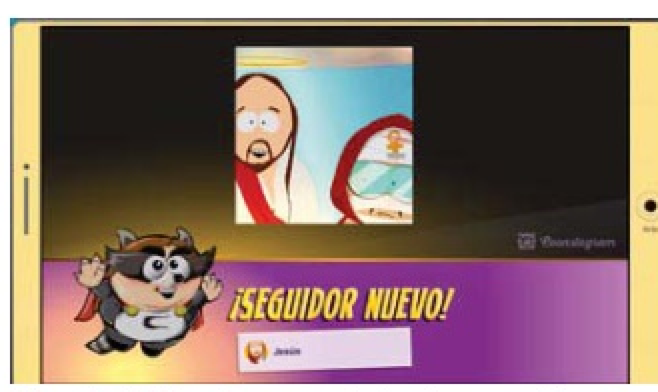
Tras la primera entrega de Obsidian, *Retaguardia en Peligro* consigue superar en ciertos aspectos al original.

colocación de nuestros personajes es básica y las batallas adquieren un carácter mucho más estratégico. El problema es que la IA de nuestros rivales es tan simple que resulta demasiado fácil superar las batallas incluso en el nivel de dificultad más alto de los tres disponibles, tal y como sucede con los puzles, cuya dificultad radica más en obtener nuevas habilidades que en descubrir cómo usarlas.

La exploración resulta muy satisfactoria durante toda la aventura, gracias a los numerosos coleccionables que hay repartidos por el escenario (minijuegos escatológicos incluidos). Además, cada rincón esconde materiales de fabricación, que luego podemos usar para crear nuevos artefactos y objetos que mejoren las habilidades de nuestro héroe. El apartado técnico, aunque no es sorprendente, sí que cumple a la perfección con el tono de la serie de animación, y el doblaje al castellano, aunque a veces falla cambiando la voz de un mismo personaje, es realmente brillante. Si no os gusta, además, podéis activar las voces originales en inglés. Efectivamente, *Retaguardia en Peligro* tiene algunos defectos que ya hemos comentado, pero también tiene grandes virtudes. Los combates resultan muy entretenidos y mejoran mucho lo visto en la pasada entrega. Sin embargo, su mayor logro es que toda la experiencia es un conjunto muy equilibrado, saltando de combates a exploración y puzles con acierto y, sobre todo, con un sentido del humor que inunda toda la aventura y que, si te gusta, aunque sea un poco South Park, te mantendrá enganchado las 20 horas que dura.



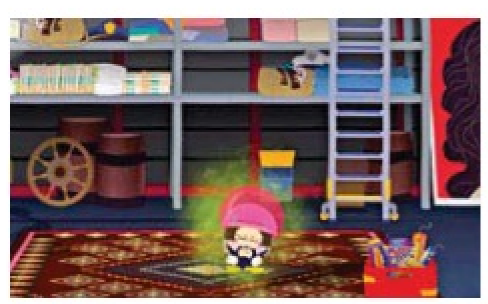
■ *South Park* es tu juego si siempre has soñado con un minijuego de tirarnos pedos en la cara de un tío en el reservado de un stripclub.



■ La red social Mapachegram nos invita a buscar seguidores por todo South Park y más allá, como hacernos colegas de Jesús.

» LARGA VIDA AL HIJO DEL VIENTO

Cualquier otro superhéroe podría ser capaz de cambiar el curso del viento, crear tornados de la nada para arrasar con sus rivales o lanzar soplidos supersónicos al estilo Superman. Pero claro, esto es South Park, así que los poderes ventosos de nuestro héroe se limitan a tirarse pedos muy peculiares.



PUZLES. Los escenarios están repletos de rompecabezas en los que podemos usar nuestros cuescos para manipular el tiempo.



EXPLORACIÓN. Para acceder a algunas zonas tenemos que lanzar ventosidades que nos elevan por los aire, por ejemplo.



COMBATES. En las batallas nos tiramos pedos para anular el turno de nuestros rivales o incluso parar el tiempo.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La recreación del universo South Park y el humor. Los nuevos combates. El doblaje.

» LO PEOR
La dificultad es demasiado baja tanto en puzles como combates. Fallos en el doblaje.

Te gustará (+) que...
SOUTH PARK LA VARA...



Te gustará (−) que...
PERSONA 5



75	**» GRÁFICOS** El parecido con la serie es total, pero claro, el nivel es bastante normalito.
87	**» SONIDO** El doblaje, aún con fallos, es genial y las músicas acompañan muy bien.
90	**» DIVERSIÓN** El sentido del humor y el universo South Park enganchan a lo bestia.
85	**» DURACIÓN** Poco más de 20 horas para completarlo al 100% y nada rejugable.
NOTA 88	Es una secuela continuista, pero el sistema de combate es más profundo y el humor nos mantiene pegados al mando.



DISFRUTA AL 100% DE SUS OPCIONES ONLINE CON PS PLUS

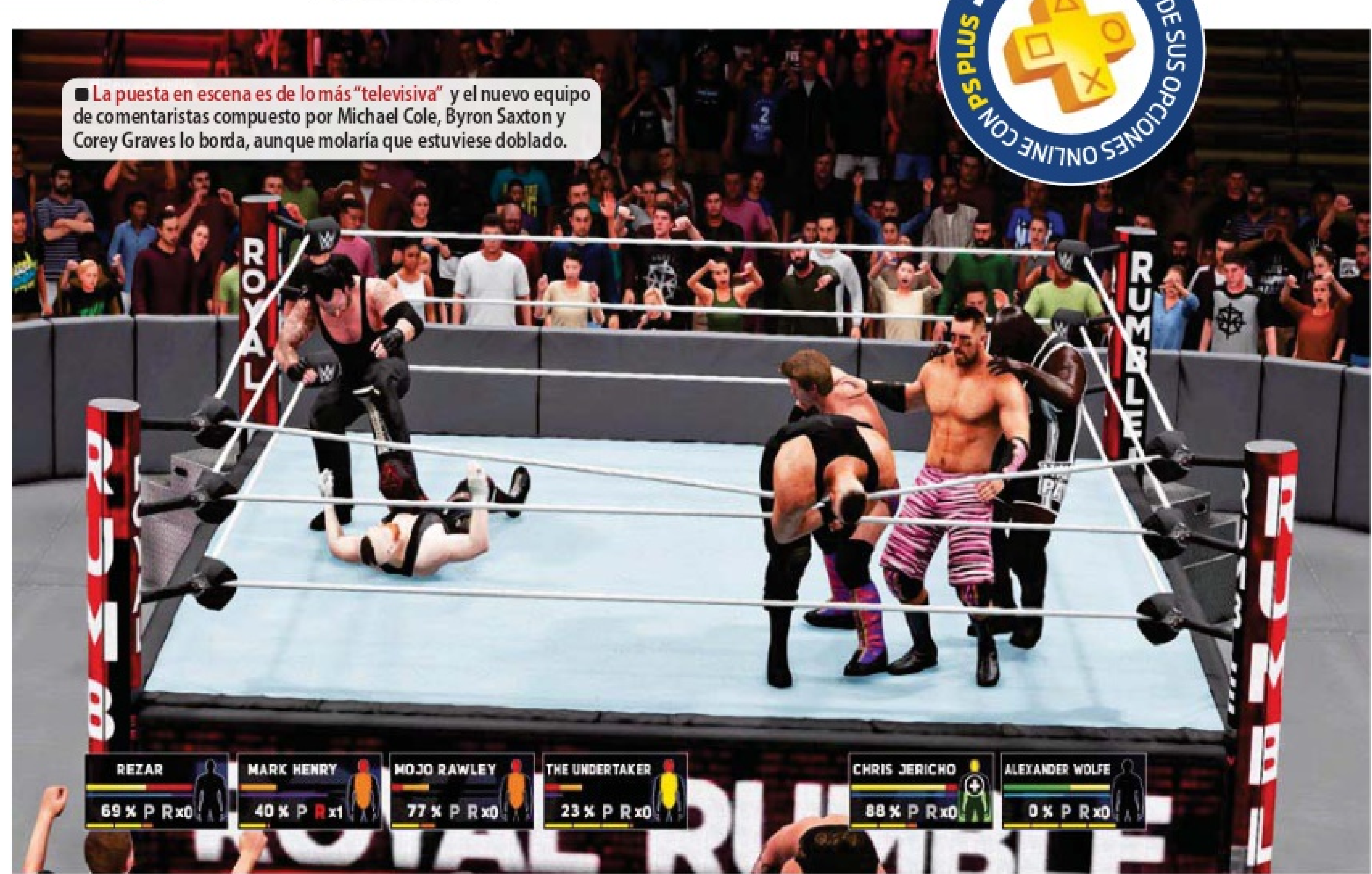


Género: **LUCHA**
Desarrollador: **YUKE´S**
Editor: **2K SPORTS**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,99 €**
Precio Cena Edition: **139,95 €**



JUGADORES **1-4**
JUG. ONLINE **2-6**
TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **INGLÉS**
BLU-RAY **SÍ**
RESOLUCIÓN **1080 P**

www.2k.com/games/wwe-2k18



La puesta en escena es de lo más "televisiva" y el nuevo equipo de comentaristas compuesto por Michael Cole, Byron Saxton y Corey Graves lo borda, aunque molaría que estuviese doblado.

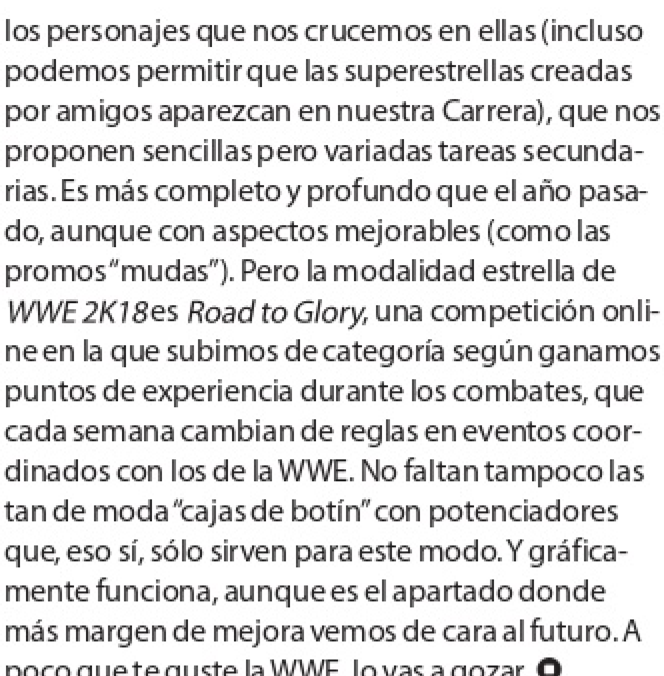
EL MAYOR **ESPECTÁCULO** DEL MUNDO

WWE 2K18

Las bestias de la WWE vuelven con energías renovadas con una entrega que subsana en gran parte las pegas que podíamos ponerle al anterior.

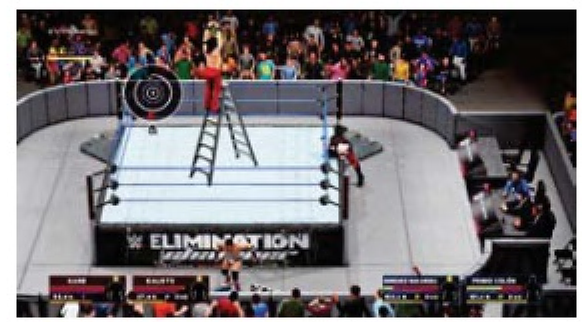
Tras la pequeña decepción que supuso la entrega anterior, los chicos de Yuke's, convenientemente apoyados por Visual Concepts, se han puesto las pilas con una entrega bastante más redonda que la del año pasado.

Apoyándose en los mismos mimbres jugables (con algunos ajustes) y con el plantel de luchadores más amplio de toda la serie, *WWE 2K18* pone el foco en mejorar los modos de juego. Sobre todo Mi Carrera, en el que nuestro objetivo es crear y mejorar un luchador para lograr que llegue hasta el Salón de la Fama de la WWE. Pero no sólo se trata de ganar combates. Nuestras decisiones fuera del ring influyen en nuestro destino. Cámara al hombro, entre show y show podemos movernos con libertad entre bambalinas e interactuar con todos los personajes que nos crucemos en ellas (incluso podemos permitir que las superestrellas creadas por amigos aparezcan en nuestra Carrera), que nos proponen sencillas pero variadas tareas secundarias. Es más completo y profundo que el año pasado, aunque con aspectos mejorables (como las promos "mudas"). Pero la modalidad estrella de *WWE 2K18* es *Road to Glory*, una competición online en la que subimos de categoría según ganamos puntos de experiencia durante los combates, que cada semana cambian de reglas en eventos coordinados con los de la WWE. No faltan tampoco las tan de moda "cajas de botín" con potenciadores que, eso sí, sólo sirven para este modo. Y gráficamente funciona, aunque es el apartado donde más margen de mejora vemos de cara al futuro. A poco que te guste la WWE, lo vas a gozar.





Ofrece 172 luchadores, aunque muchos de ellos hay que desbloquearlos. Y llegarán más vía DLC



Por supuesto no faltarán todo tipo de combates con reglas que podemos modificar y compartir con amigos.

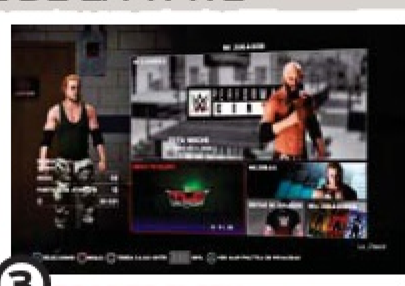


TU CAMINO HACIA EL **SALÓN DE LA FAMA** DE LA WWE

1 **CREA TU LUCHADOR.** El editor de luchadores de *WWE 2K18* es el más completo de toda la serie y abarca todos los parámetros imaginables.



2 **MI CARRERA.** Lleva a tu luchador a lo más alto ganando combates y también forjando tu destino con decisiones que tendrás que tomar.



3 **ROAD TO GLORY** Compite online en eventos cuyas reglas cambian cada semana y que estás coordinados con los de la WWE. Y con cajas de botín.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Las novedades y añadidos y contar con el mayor plantel de la historia de la serie.

» LO PEOR
Técnicamente, todavía puede mejorar en ciertos aspectos. Sigue sin llegar doblado.

80	**» GRÁFICOS** Muy "televisivos", aunque modelos y expresividad pueden mejorar.
79	**» SONIDO** BSO elegida por The Rock y buena labor de los nuevos comentaristas.
85	**» DIVERSIÓN** En la línea de los anteriores. Si te gusta la serie, ya sabes lo que hay.
88	**» DURACIÓN** Más profundidad en Mi Carrera y el modo Road to Glory promete.
NOTA 84	***WWE 2K18* es una entrega más completa que la del año pasado, aunque todavía sigue teniendo margen de mejora.**



Género:
ESTRATEGIA
Desarrollador:
RECO TECHNOLOGY
Editor:
RECO TECHNOLOGY
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
29,99 €
Precio edición física:
29,95 €

JUGADORES **1-2**
JUG. ONLINE **NO**
TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **CASTELLANO**
BLU-RAY **SÍ**
RESOLUCIÓN **1080 P**

www.recotech.es/



La historia no se puede alterar, pero *Numantia* permite revivir las batallas más importantes de la invasión romana de la península ibérica.

UNA **HISTORIA** QUE MERECE SER CONTADA

Numantia

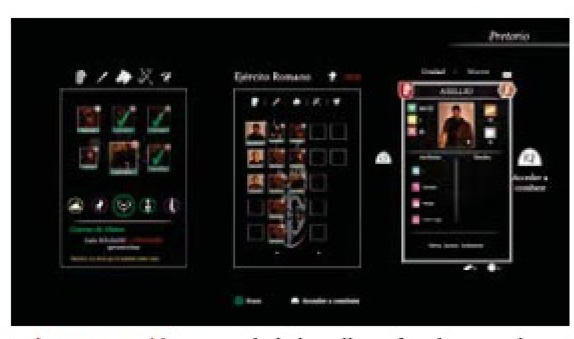
El estudio español RECO Technology nos cuenta, con fidelidad histórica, el gran conflicto entre los celtíberos y los romanos en este juego de estrategia.

Una ciudad de la península ibérica se resistió durante 20 años a toda la potencia y maquinaria de guerra del imperio romano. La Batalla de Numancia es una de las gestas más legendarias de nuestra historia y ahora es el momento de revivirla desde el bando de los celtíberos o de los romanos en un campo de batalla por turnos.

Ya sea controlando a los romanos o a los bravos celtíberos, cada uno con su propia campaña, el juego nos da las herramientas para que revivamos los acontecimientos históricos (de una manera bastante fiel) de la Batalla de Numancia. *Numantia* propone que nos preparemos para la lucha a través de los asentamientos, fases en las que vemos nuestro campamento y realizamos la gestión de las tropas. Una vez hecho esto, toca pasar al combate, el cual se desarrolla por turnos en un sistema de rejilla con casillas hexagonales sobre las que podemos desplazar 25 tipos de unidades históricas, además de unos cuantos héroes que marcan la diferencia en combate. Aunque la estrategia no es demasiado profunda debido a una inteligencia artificial bastante irregular y un diseño de mapas no demasiado inspirado, aspectos como la fidelidad histórica y detalles como moral de las tropas (que puede decidir una refriega), logran que las batallas resulten muy interesantes, sobre todo cuando se plantean escenarios con cuellos de botella. Visualmente es modesto, pero con un buen diseño de unidades, cinemáticas basadas en ilustraciones y una banda sonora de buena factura que ayuda a que nos sintamos protagonistas de este gran episodio de nuestra historia.



El posicionamiento es clave para vencer. Cuidado con mandar tropas a lo loco, porque no sobreviviremos.



La preparación antes de la batalla es fundamental. Hay que elegir bonificadores y las mejores unidades.

LAS CLAVES DE LA **RESISTENCIA** Y EL ASEDIO



1 **CAMPAMENTOS.** Entre combate y combate, tenemos que gestionar elementos, como el nivel de las tropas, que afectan a los enfrentamientos.

2 **DECISIONES.** En ocasiones hay que tomar decisiones que afectan a los combates con bonificaciones y a la propia forma de contar la historia.

3 **BATALLA.** En el campo de batalla tenemos que desplegar nuestras dotes de mando guiando las unidades por diferentes casillas hexagonales.



VALORACIÓN

LO MEJOR
La historia contada desde dos bandos, el modo personalizado y la gestión militar.

LO PEOR
El campo de batalla está desangelado, gráficamente es simple y el control algo tosco.

60	**GRÁFICOS** Ilustraciones llamativas, pero con un diseño de escenarios simple.
85	**SONIDO** Voces en español y música discreta, pero con temas muy buenos.
75	**DIVERSIÓN** No es muy profundo, pero nos dará horas de buena estrategia militar.
80	**DURACIÓN** Unas 12 horas de campaña y un modo con batallas personalizadas.
NOTA 76	**Aunque no es muy profundo, el sistema de gestión y combate es interesante así como la manera de narrar la historia.**





La ambientación es lo mejor del juego. Logra que estemos en tensión durante toda la aventura.

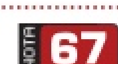
PS4 | MERIDIEM | SURVIVAL HORROR | YA DISPONIBLE | 39,95 €

COMPATIBLE PlayStation VR

Syndrome

Desarrollado por Camel 101, *Syndrome* es un "survival horror" de corte clásico y ambientación espacial que cuenta con edición física en España a cargo de Meridiem. Se desarrolla a bordo de una enorme nave, en la que despertaremos para descubrir que algo terrible se está gestando en sus oscuros pasillos. Tensión y sustos en un arranque lento que poco a poco deja paso a una estructura que sigue punto por punto los esquemas del "survival horror" más clásico, con un planteamiento repleto de tópicos del género. Por desgracia, su lograda ambientación se ve lastrada por un desarrollo bastante aburrido, que nos obliga a recorrer una y otra vez los pasilleros escenarios resolviendo puzles bastante sosos y con algunos "bugs" que, afortunadamente, se han resuelto gracias a una actualización. Dado que los combates resultan bastante frustrantes, el sigilo es la mejor opción para avanzar. Y aunque *Syndrome* lo intenta, el resultado está lejos de referentes como los *Dead Space* o *Alien Isolation*. Al menos, incluye un modo para PlayStation VR que es bastante más divertido que el modo Historia, con lo que si tienes PS VR, puede ser un buen acicate para que decidas embarcarte en esta nave.

VALORACIÓN. Un "survival horror" espacial de corte clásico que no logra estar a la altura de los mejores juegos del género.

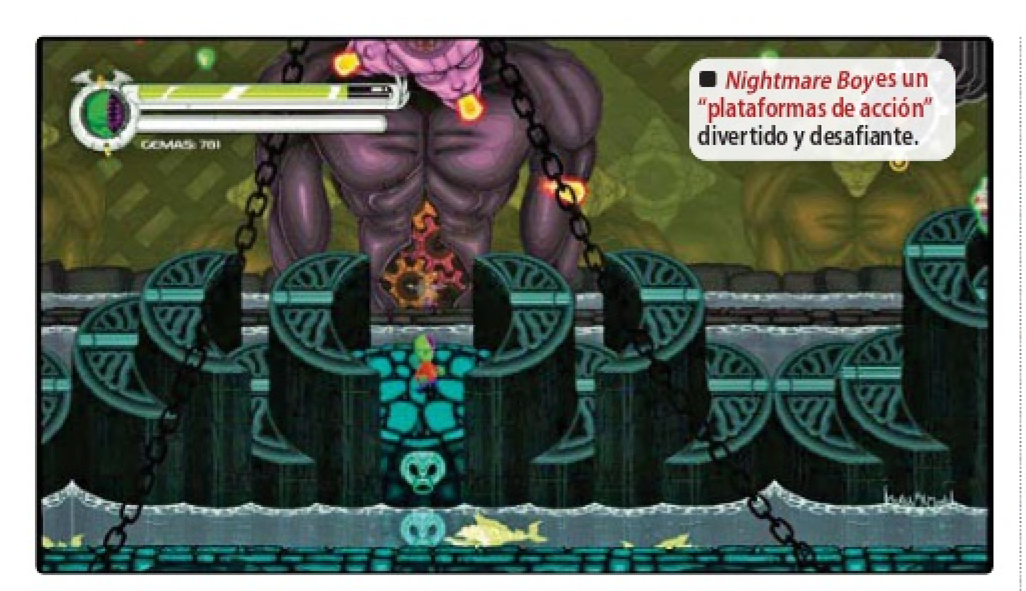


NOTA 67

Los combates son toscos, con una detección de colisiones muy mejorable. El sigilo rinde mejor.







Nightmare Boy es un "plataformas de acción" divertido y desafiante.

PS4 | THE VANIR PROJECT | PLATAFORMAS/ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 12,99 €

Nightmare Boy

El estudio español The Vanir Project nos brinda un estupendo "plataformas de acción" en 2D y con toques "metroidvaniescos" que nos espera en PS Store a un precio muy ajustado. *Nightmare Boy* nos pone en la decrépita piel de un chaval que se ve arrastrado a un mundo de pesadilla. Tendremos que explorarlo haciendo buen uso de nuestras habilidades (un salto al que tendremos que acostumbrarnos, golpes cuerpo a cuerpo, fintas, magias y otros atributos especiales que iremos desbloqueando), en un desarrollo que remite a clásicos como *Ghouls'n Goblins* con un simpático "look creepy".

VALORACIÓN. Un "plataformas de acción" español que merece la pena si te han gustado juegos como *Guacamelee, Shovel Knight* o *Maldita Castilla*.



NOTA 70



A medida que avancemos podremos mejorar nuestros esbirros, las trampas, etc.

PS4 | KALYPSO | ESTRATEGIA | YA DISPONIBLE | 49,99 €

Dungeons III

Ser "malo" es uno de los "placeres culpables" que nos conceden los videojuegos y esa es justo la bandera de *Dungeons III*. Bajo una premisa argumental algo insulsa, nuestro cometido será gestionar mazmorras para ponérselo lo más difícil posible a los "buenos" que osen adentrarse en nuestros dominios. La historia tiene 20 niveles, en los que tendremos que preparar distintos tipos de trampas, así como lanzar a nuestras unidades contra el enemigo en estratégicas batallas en tiempo real. Su eficiente apartado técnico y su modo cooperativo son la guinda para un juego de estrategia de lo más particular.

VALORACIÓN. Estrategia de gestión y RTS profunda y repleta de opciones, a la par que divertida y con risas garantizadas gracias a nuestras "maldades".

NOTA 72



Aunque por turnos, los combates no son aleatorios. Tienen un gran componente estratégico.

PS4 | THQ NORDIC | ROL | YA DISPONIBLE | 29,99 €

Battle Chasers: Nightwar

El cómic de Joe Madureira se hace videojuego gracias a AirShip Syndicate, un estudio formado por ex componentes de Vigil Games, que ya trabajaron con "Mad" en los *Darksiders*. *Battle Chasers: Nightwar* es un juego de rol que pone en liza a los personajes más importantes del cómic (Gully, Garrison, Knolan, Red Monika...) en una épica aventura en la que la exploración (con mazmorras que se generan proceduralmente) se funde bien con unos combates por turnos muy estratégicos. Y todo con la estética del cómic que, aunque fue muy popular en EE.UU. a finales de los 90, no tuvo tanto tirón aquí.

VALORACIÓN. **Un notable y cuidado RPG con satisfactorios combates por turnos y todo el atractivo del cómic. Pero si no conoces el cómic, pierde encanto.** NOTA **77**



Los enfrentamientos contra los enemigos principales, en plan "bullet hell", logran sorprender a cada paso.

PS4/PS VITA | BADLAND | PLATAFORMAS/ACCIÓN | YA DISP. | 29,95 €

Rabi-Ribi

Aunque *Rabi-Ribi* salió en formato digital para PS4 y PS Vita el pasado mes de septiembre, su condición de "juego de culto" le ha llevado a terminar apareciendo también en disco (en España sólo en Fnac). Se trata de un "plataformas de acción" en 2D de lo más "kawaii", en el que manejamos a una coneja convertida en humana que deberá explorar un intrincado mundo en busca de secretos y de ítems que nos ayuden a avanzar. Un desarrollo en plan "metroidvania" salpicado de enfrentamientos con marcado sabor "bullet hell" mucho más profundo de lo que podríamos deducir por su infantil apariencia.

VALORACIÓN. **Un pintoresco "plataformas de acción" en 2D con ínfulas "metroivaniescas" y más profundo de lo que parece. Sorprende a cada paso.** NOTA 







Tiene un modo Campaña, desafíos sueltos y un modo multijugador para hasta 4.

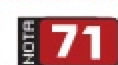


Lograr llevar nuestro cargamento a su destino superando todo tipo de desniveles y obstáculos por el camino es lo que propone este original y realista "simulador de camionero".

PS4 | FOCUS HOME INTERACTIVE | SIMULADOR | YA DISPONIBLE | 39,99 €

Spintires: MudRunner

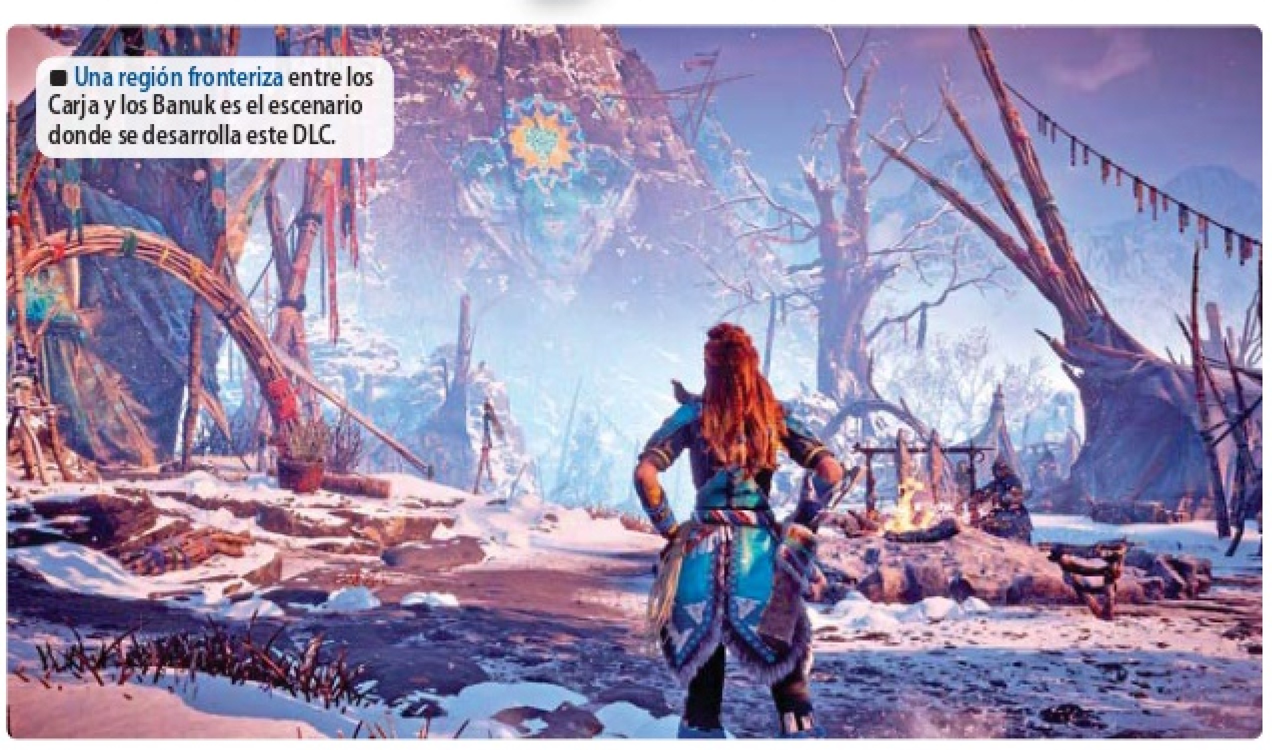
Es un título de lo más "especial": un simulador que retrata con todo lujo de detalles el duro trabajo de un camionero llevando materiales de lo más diverso de un lugar a otro. Pero aquí las carreteras de asfalto son la excepción y la inmensa mayoría de las misiones se desarrollan en superficies irregulares repletas de dificultades y cubiertas de charcos y barro (de ahí su título). Y eso es lo que nos encontraremos en su modo Campaña, sus desafíos sueltos y en el multijugador para cuatro jugadores. Tendremos distintos tipos de camiones y múltiples opciones, como usar un cabestrante para remolcar nuestro camión si la cosa se pone fea. Lo cierto es que, por lo curioso de su planteamiento, *MudRunner* logra enganchar, aunque termine volviéndose algo repetitivo a medida que vamos cumpliendo encargos. Por otro lado, la cámara a veces no ayuda. Y el realismo que persigue (y que logra en buena medida) puede ser un arma de doble filo, ya que puede desesperar a los más impacientes. Pero si buscas un simulador diferente, pruébalo.

VALORACIÓN. ***MudRunner* riza el rizo de los simuladores proponiéndonos convertirnos en camioneros que trabajan en los terrenos más adversos. Una propuesta curiosa que funciona, aunque con reservas.** NOTA 



COMPLEMENTOS, PACKS, EXPANSIONES...

Contenido descargable de PlayStation Store



Una región fronteriza entre los Carja y los Banuk es el escenario donde se desarrolla este DLC.



Las máquinas siguen siendo el principal peligro. Repiten las que ya conocíamos, pero también encontraremos algunas nuevas.



La historia es independiente, aunque os aconsejamos disfrutarla después de haber completado la de la aventura original.



PS4 | SONY | AVENTURA | YA DISPONIBLE | 19,99€

HORIZON: ZERO DAWN

The Frozen Wilds

Aloy está de vuelta. La esperada expansión de la historia de *Horizon Zero Dawn* nos traslada hasta un entorno totalmente nuevo, situado al norte. Allí, la heroína debe ganarse el respeto de los Banuk, una tribu nómada aterrorizada por la presencia de una nueva y letal máquina: los Scorcher. La presencia de este nuevo enemigo, muy ágil y con la capacidad de escupir fuego, es solo una de las novedades de esta expansión. Dividida en diferentes misiones, principales y secundarias, The Frozen Wilds nos relata una historia totalmente nueva y realmente interesante. Las temperaturas extremas y los inhóspitos parajes juegan un papel fundamental en el desarrollo, por lo que Aloy debe hacer todo lo necesario por sobrevivir. Esto incluye emplear nuevas armas y habilidades, que le permiten interactuar con las máquinas de una forma nunca antes vista. Por su puesto, el apartado técnico sigue siendo sobresaliente y destaca el excelente doblaje al castellano, con Michelle Jenner como Aloy.

VALORACIÓN. Si os gustó la historia principal, no podéis dejar esta genial expansión. Imprescindible.



PS4 | UBISOFT | AVENTURA | YA DISP. | 9,99€

ASSASSIN'S CREED ORIGINS

Paquete Deluxe

Una misión exclusiva (Emboscada en el mar), un atuendo, dos armas legendarias, un escudo, una montura y tres puntos de habilidad son la recompensa que nos ofrece este paquete de contenido. ¡Todo un tesoro egipcio!

VALORACIÓN. La misión exclusiva mola, y el resto de ayudas le vienen muy bien a Bayek en su aventura.



PS4 | MOJANG | ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 2,99€

MINECRAFT

Pack Stranger Things

La serie del momento no podía saltarse a uno de los juegos más populares de la historia. Si sois fans de "Stranger Things" y de *Minecraft*, este pack de atuendos sirve para que cumpláis uno de vuestros sueños pixelados.

VALORACIÓN. Las skins de *Minecraft* siempre se agradecen. Y si son de "Stranger Things", más.



PS4 | TEAM17 | AVENTURA | YA DISPONIBLE | 3,99€

THE ESCAPIST 2

Wicked Ward

Un hospital abandonado es el nuevo escenario del que, una vez más, tenemos que escapar. Las mecánicas de fabricar, luchar y planear siguen intactas, pero la ambientación sobrenatural le da un punto extra al asunto.

VALORACIÓN. Una ampliación muy continuista, pero que sirve para expandir la experiencia de juego.


La "estética olímpica" está muy bien reflejada, ya que el DLC se beneficia de la licencia oficial.

PS4 | UBISOFT | DEPORTIVO | 5 DE DICIEMBRE | 30€

STEEP

Camino a las Olimpiadas

Los Juegos Olímpicos de Invierno de Pyeongchang 2018 se disputan, también, en *Steep*. La actualización, que cuenta con licencia oficial, nos relata la historia de un joven deportista que busca clasificarse para las Olimpiadas por primera vez en su carrera. Esto, en la práctica, se traduce en un buen número de nuevos eventos de esquí alpino, snowboard y esquí de estilo libre, algunos de ellos realmente exigentes. Para que no nos desanimemos, 10 leyendas olímpicas "invernales" se dan cita en el juego para darnos útiles consejos a través de una serie de trabajados vídeos.

VALORACIÓN. **Un complemento ideal para todos los seguidores de los JJOO de Invierno. Eso sí, su precio es un tanto elevado.**



Freddy Krueger vuelve para aterrorizarnos, esta vez, en *Dead by Daylight*.

PS4 | BEHAVIOR | ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 7,99€

DEAD BY DAYLIGHT

A Nightmare on Elm Street

El mítico Freddy Krueger se estrena como asesino en *Dead by Daylight*. Acompañando a este terrorífico ser, que mata a sus víctimas mientras sueñan, llega también un nuevo superviviente, Quentin Smith, y un mapa exclusivo. Además del gran carisma que tiene el personaje, las mecánicas de Freddy son, quizás, una de las más divertidas de todo el elenco de asesinos del juego. En un primer momento Freddy es invisible para los supervivientes, por lo que tiene que encontrarles y sumirles en una pesadilla. A partir de ese momento, las persecuciones, mano repleta de cuchillas por delante, son bastante divertidas y están repletas de tensión.

VALORACIÓN. **Sin duda, Freddy Krueger es uno de los mejores asesinos que podían haber elegido para el juego. Y el resultado es bastante bueno en general.**


El autómata Óscar protagoniza esta historia alternativa del universo de *Syberia 3*. ¡Y gratis!

PS4 | MERIDIEM GAMES | AVENTURA | YA DISPONIBLE | GRATIS

SYBERIA 3

Un autómata con un plan

Syberia 3, la aventura gráfica que llegó a PS4 el pasado abril, estrena una nueva historia. Y lo mejor de todo es que su descarga es totalmente gratuita. El carismático autómata Óscar es el protagonista de esta trama exclusiva, cuyo desarrollo es alternativo al del juego principal. Eso sí, como siempre en estos casos, os recomendamos que lo completéis antes de lanzaros a por este DLC. Encontrar a una desaparecida Kate Walker es el eje sobre el que giran todos los acontecimientos hasta su resolución final. Para llegar a ella nos toca, una vez más, explorar los escenarios en busca de pistas, hablar con todo tipo de personajes y resolver puzles.

VALORACIÓN. **Si os quedasteis con ganas de más *Syberia 3*, esta ampliación os viene que ni pintada. Y encima llega a coste cero. ¡Así da gusto!**

PS4 | CODEMASTERS | VELOCIDAD | YA DISPONIBLE | GRATIS

F1 2017

Parche 1.9

La mayor actualización de *F1 2017* hasta la fecha llega cargada de novedades. Una de las más atractivas es la puesta al día de los colores y patrocinadores de los vehículos, así como de su nivel de rendimiento. Para comprobar el buen trabajo realizado en este aspecto se ha añadido también el modo Fotografía, que nos permite tomar espectaculares instantáneas. Por último, debuta también el modo Espectador, que simula las retransmisiones televisivas de este deporte, y llena la pantalla de todo tipo de información, como la distancia con el líder de la carrera.

VALORACIÓN. **F1 se hace con la pole gracias a esta actualización, que mejora considerablemente el juego. ¡Y totalmente gratis!**


Esta entrada en boxes le ha sentado de maravilla a *F1 2017*, que ahora tiene más opciones.

PARA MÁS INFO VISITA: PLAYSTATIONPLUS.ES

Tu comunidad PlayStation® Plus

Ser miembros de PlayStation Plus nos otorga muchísimas más ventajas además de jugar online y para que no te pierdas ninguna, repasamos las principales novedades de un mes muy "plus".

EL CORTE INGLÉS, NISSAN Y DOMINO'S PIZZA, PROTAGONISTAS DE LA RECTA FINAL DEL AÑO





¡Competiciones para todos en PlayStation League!

Nos espera un fin de año movidito gracias a PlayStation League, que desde principios de noviembre ha puesto en marcha nuevas competiciones eSports a cual más atractiva y todas con jugosos premios.

Empezamos con los Domino's Autumn Challenge, cuya primera semana de competición se inicia el 10 de noviembre. A esta no llegáis, pero sí a los torneos del 25-26 de noviembre, 8-9 de diciembre y 22-23 de diciembre. En estos desafíos, si demostramos nuestra habilidad con *Rocket League*, podremos ganar dinero para nuestro monedero de PS Store y pizzas gratis.

Además, el 12 de noviembre se inicia la competición Torneo Nissan Juke GT Sport PlayStation, con *GT Sport* y con la participación de Nissan, en la que podremos llegar a ganar ¡un Nissan Juke GT Sport PlayStation! Estad atento a toda la información en la web de PlayStation League, porque también habrá torneos presenciales en algunos concesionarios Nissan (aún por confirmar), los días 1 y 2 de diciembre. La gran final se celebrará en Gamergy, del 15 al 17 de diciembre, donde también habrá torneos open que podrían darnos acceso a la final si no lo hemos logrado antes.

Pero es que aún hay más. Las Noches El Corte Inglés llegan para darte la oportunidad de demostrar que tu equipo de *PES 2018* es el mejor. Si ganamos alguna de las citas (25 de noviembre y 2 de diciembre), podemos clasificarnos para la gran final que se celebrará durante el Gamergy (alojamiento, viaje y abono pagados). Durante la feria, también habrá torneos open.

Como veis, PlayStation League nos prepara un fin de año que no nos va a dar un segundo de respiro. Recordad que para participar en cualquiera de estos torneos (o en todos), sólo tenéis que registraros en la plataformas oficial de eSports de PS4, en la web www.ligaplaystation.com. Es totalmente gratis y podréis ganar un montón de premios sólo por jugar. ¿A qué estáis esperando?

CALENDARIO DE COMPETICIONES

10-11 de noviembre	Domino's Autumn Challenge
11-12 de noviembre	JUKE TOURNAMENT
25 de noviembre	Las Noches El Corte Inglés
25-26 de noviembre	Domino's Autumn Challenge
2 de diciembre	Las Noches de El Corte Inglés
8-9 de diciembre	Domino's Autumn Challenge
del 15 al 17 de diciembre	Finales de Nissan Juke GT Sport PlayStation y Noches El Corte Inglés en Gamergy
22-23 de diciembre	Domino's Autumn Challenge

■ El Torneo Nissan Juke GT Sport PlayStation tiene como premio esta preciosidad: un Nissan Juke GT Sport PlayStation (edición limitada).



Participando en las competiciones de PlayStation League podemos ganar un montón de premios: ¡hasta un Nissan Juke!

JUEGOS DEL MES

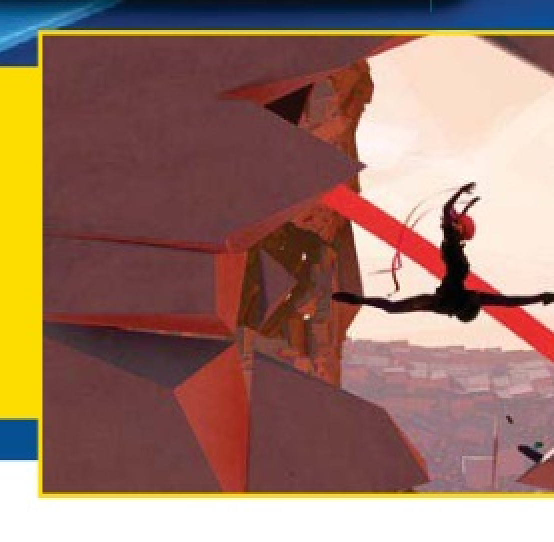
Los miembros de PS Plus pueden descargar sin coste adicional seis juegos, dos exclusivos para PS4, dos para PS3 y dos para PS Vita.



PS4 | 24,99 € | ESTRATEGIA

WORMS BATTLEGROUNDS

A los mandos de un equipo de gusanos armados hasta los dientes debemos acabar con el equipo rival aprovechando sabiamente el arsenal y las peculiaridades del terreno. Y la diversión se multiplica online, formando equipo con otros tres jugadores.



REWARDS LAS OFERTAS DEL MES

Los miembros de PlayStation Plus podemos beneficiarnos de un montón de descuentos y ventajas en todo tipo de productos, desde comida a domicilio a entradas de cine, ropa, complementos... Visita **www.playstationplus.es/catalogo/productos** y busca la oferta que mejor se adapte a tus gustos. Este mes destacamos:



DOS MESES GRATIS: Date de alta y obtén, gracias a PlayStation Plus, dos meses de suscripción sin coste adicional.



2X1: Disfruta del mejor fútbol con esta promoción que te ofrece dos meses de suscripción al precio de uno.

REVOLUTION Pro Controller 2

20 € DE DESCUENTO: El mando más profesional, ideal para eSports, con un buen descuento si eres miembro de PS Plus.





NO TE PIERDAS LOS **DESCUENTOS DOBLES** EN PS STORE

¡Más juegos por menos!

Como sabéis, en PS Store siempre se pueden encontrar un montón de ofertas y suculentos descuentos que en ocasiones (como esta), son aún más atractivos. Y es que hasta el 23 de noviembre todos los miembros de PlayStation Plus podemos beneficiarnos... ¡de un descuento doble en docenas de juegos! Por ejemplo, podemos conseguir *Yakuza Zero* con el 60% de descuento (23,99 €). La edición Gold de *Watch Dogs 2* por 43,99 en vez de 109,99 €. Y hay más: *SFV* por 15,99 €, *Micromachines World Series* por 11,99 €, *Mass Effect Andromeda* o *Mafia III* por 19,99 €...

¡Si hay hasta colecciones! Llévate *GTA The Trilogy* para PS4 por 13,99 €, la colección completa de *Dishonored* por 39,99 € o *AC: The Ezio Collection* o *Bioshock Collection* por 19,99 €. Incluso hay clásicos de PSone para PS4 como *Final Fantasy VII* (7,99 €).

Atentos, que algunas de estos dobles descuentos dejan de estar disponibles el 15 de noviembre (como los *Call of Duty, Dragon Quest Builders* o varios *Final Fantasy*). Daos prisa y pasaos por PS Store estos días, porque por muy poco podéis conseguir grandes juegazos: ¡hay más de 120 títulos en promoción!



LO QUE NO TE PUEDES PERDER

¡Prueba gratis el multijugador online!

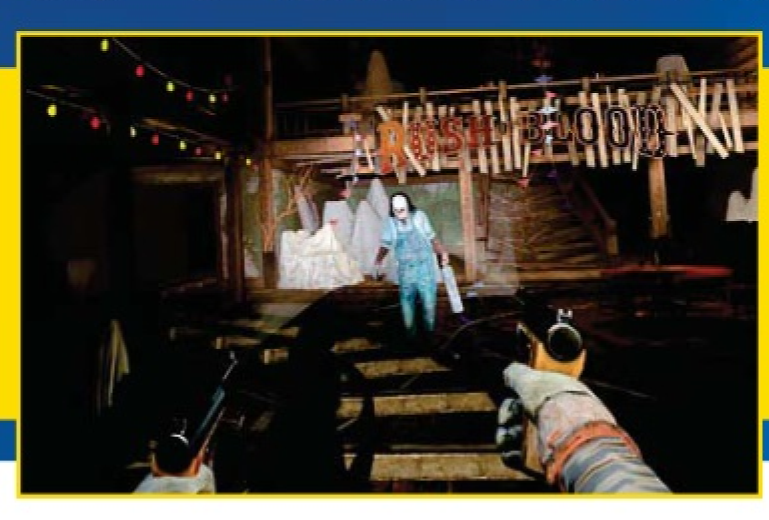
Si todavía no eres usuario de PS Plus, no sabes lo divertido que puede ser el multijugador de PS4. Tranquilo, que desde el 15 noviembre a las 10:00 hasta el 20 a las 11:00 podrás probarlo totalmente gratis para que lo descubras por ti mismo.



PS4/PS VR | 19,99 € | AVENTURA

BOUND

Uno de esos juegos en los que prima el diseño artístico y la emotiva la historia para invitarnos a recorrer un fantástico mundo, en el que avanzamos como en un plataformas 3D, pero realizando pasos de baile. Un mundo que se destapa más mágico con PSVR.



PS4/PS VR | 19,99 € | ACCIÓN

UNTIL DAWN: RUSH OF BLOOD

Como bonus, este mes también puedes descargar sin coste extra uno de los mejores juegos para PS VR, un terrorífico arcade de pistola que te pondrá los pelos de punta mientras disparas a terroríficas criaturas.

Un montón de Pluses

Por 4,17 € al mes PS Plus te ofrece todas estas ventajas si tienes una PS4

- ☑ Acceso al **multijugador online** en todos los juegos.
- ☑ Acceso a la **Liga Oficial PlayStation.**
- ☑ **24 juegos de PS4** al año sin coste adicional.
- ☑ **Acceso a Share Play:** invita a un amigo en jugar en tu partida, aunque él no tenga el juego en su consola.
- ☑ **10 GB de almacenamiento** en la nube, para que tus partidas estén en a salvo y accesibles desde cualquier PS4.
- ☑ **Descuentos exclusivos en PS Store,** que se suman a los descuentos que haya disponibles en cada momento.





Cómo me suscribo

Convertirse en miembro de **PlayStation Plus** es sencillísimo. Es como realizar cualquier otra compra en PlayStation Store (también puedes comprar una tarjeta de prepago en tienda físicas), por lo que sólo necesitas tener una cuenta PSN. Si eres nuevo propietario de una de PlayStation y nunca has estado suscrito a PS Plus, podrás disfrutar de una prueba gratis de 14 días. Tienes tres opciones:

- ☑ **1 MES.** Los 30 días se suscripción cuestan 6,99 € y te dejará con la miel los labios. Recuerda que los juegos de la colección sólo pueden disfrutarse mientras eres miembro.
- ☑ **3 MESES.** 90 días de suscripción te salen a 14,99.
- ☑ **12 MESES.** Es la opción más económica, cuesta 49,99 euros (4,17 al mes) y durante un año disfrutarás de todas las ventajas de PS Plus y recuperarás de sobra tu inversión.



DESCUBRIMOS QUIÉN OCUPA LA POLE POSITION DE LOS **MEJORES JUEGOS DE COCHES** EN PLAYSTATION 4

ARRANCAMOS MOTORES

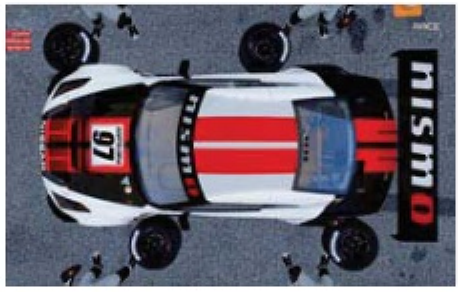
El catálogo de juegos de velocidad en PS4 ya cuenta con pesos pesados. Los hay más o menos exigentes, específicos de una disciplina en concreto o abarcando varias... Aquí los tienes todos, para que elijas el que mejor se adapta a tus gustos.

ANALIZAMOS:

- ASSETTO CORSA
- DIRT 4
- DRIVECLUB
- F1 2017
- GRAN TURISMO SPORT
- NEED FOR SPEED PAYBACK
- PROJECT CARS 2
- WRC 7



Los que busquen realismo puro encontrarán aquí al ganador de nuestra comparativa.





UN SIMULADOR CON EL **REALISMO** POR BANDERA

Assetto Corsa



Formato: **PS4**
Desarrollador: **KUNOS SIMULAZIONI**
Editor: **505 GAMES**
Precio: **29,99 €**
Jugadores: 1 · Juego online: 2-16
Textos: CASTELLANO · Voces: NO

Uno de los títulos con más solera de PC nos ofrece, en PS4, todo lo que cualquier fan del realismo puro y duro estaba esperando. No apto para impacientes.

» **ESTILO DE JUEGO.** El juego de Kunos Simulazioni, una empresa italiana que se ha dedicado a crear simuladores para compañías como Ferrari, apuesta por el realismo al 100%. Las físicas de los coches, el desgaste de los neumáticos o el control con un volante, son lo más realista que hemos visto nunca en consola. Hasta las paradas en boxes se hacen de forma manual, obligándonos a parar en el punto exacto del pit.

» **OPCIONES.** Sólo dispone de 11 circuitos, aunque están recreados al detalle. Decenas de posibilidades nos esperan en los reglajes y podemos activar diversas ayudas, como trazada o control de estabilidad, para hacer del aprendizaje algo más llevadero. Siguiendo con la tónica realista, no hay rebobinado. Además, cuenta con 65 coches únicos (101 contando variaciones), 94 eventos (contrarrelojes, derrapes,...) y 27 campeonatos.

» **GRÁFICOS.** En lo técnico sobresale el sistema de físicas, los modelos de los coches o la iluminación, aunque los escenarios no están al mismo nivel y no hay ciclo día noche ni conducción en mojado.

» **VALORACIÓN: EXCELENTE**
No ofrece tantos circuitos ni es tan espectacular en lo gráfico como sus contendientes, pero tiene el control más realista.

Los 65 coches de inicio, que llegan a 101 con las variaciones, son más que suficientes.





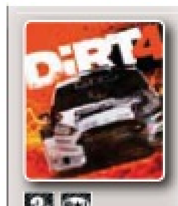
DiRT 4 construye, sobre la base de la pasada entrega, un juego aún más gigantesco.



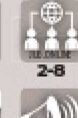


LA CONSOLIDACIÓN DEL **REY DE LOS RALLIES**

DiRT 4



Formato: **PS4**
Desarrollador: **CODEMASTERS**
Editor: **KOCH MEDIA**
Precio: **49,99 €**
Jugadores: 1 · Juego online: 2-8


Textos: CASTELLANO · Voces: CASTELLANO

Tras ofrecernos el genial *DiRT Rally*, Codemasters sube la apuesta mezclando los rallies clásicos con la espectacularidad que disfrutamos en *DiRT 3*.

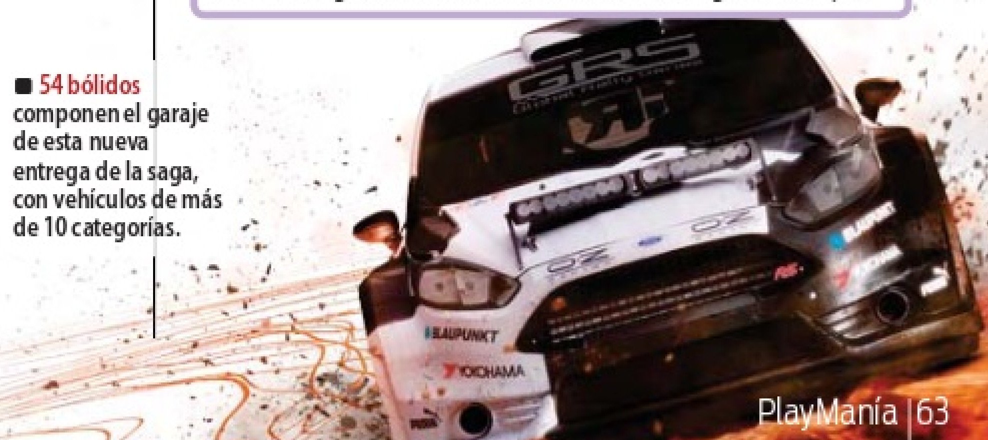
» **ESTILO DE JUEGO.** Las tres disciplinas y las distintas localizaciones nos ofrecen carreras en grava, barro, asfalto, tierra y nieve. El control es muy exigente, pero la curva de aprendizaje está muy bien equilibrada. Las físicas son bastante realistas y las distintas climatologías y superficies afectan y mucho a la jugabilidad.

» **OPCIONES.** Ofrece tres grandes disciplinas. Rally nos invita a superar los tramos cronometrados en cinco localizaciones: Gales, Suecia, Australia, Michigan y Tarragona. Rallycross son competiciones en circuitos cerrados contra otros coches, con cinco trazados: Lohéac Bretagne, Montealegre, Lydden Hill. Holjes y Hell. Landrush son circuitos con saltos y baches controlando buggies, camionetas o crosskarts, con tres trazados: Baja, California y Nevada. Vuelven los desafíos Joyride, tiene un editor procedural de tramos de rally (casi infinito), montones de climas y hasta tramos nocturnos.

» **GRÁFICOS.** Modelos geniales, efectos de ensuciado y polvaredas, sistema de daños muy realista, escenarios de una belleza brutal, banda sonora pegadiza...

» **VALORACIÓN: EXCELENTE**
Las tres disciplinas dan para mucho y el excepcional editor de tramos alarga su vida hasta casi el infinito. Si te gusta el rally...

54 bólidos componen el garaje de esta nueva entrega de la saga, con vehículos de más de 10 categorías.




El camino de *DriveClub* ha sido largo, pero tras las actualizaciones se ha convertido en un juegazo.





CONDUCIR TAMBIÉN ES UNA CUESTIÓN **SOCIAL**

DriveClub



Formato: **PS4**
Desarrollador: **EVOLUTION STUDIOS**
Editor: **SONY**
Precio: **29,95€**
Jugadores: 1 · Jug. online: 2-12 · Textos: CASTELLANO · Voces: NO TIENE

Llegó en 2014 cargado de problemas jugables y de concepto, pero tras una impresionante "Evolution" estamos hablando de un juego realmente completo.

ESTILO DE JUEGO. Cuenta con un extenso modo offline, pero la gracia está en jugarlo online creando un club con amigos. Aunque su apuesta siempre ha sido completamente arcade, es cierto que el modo hardcore le da un ligero toque de simulador que antes no tenía. El control es sencillo y no muy exigente, con derrapes constantes y una IA bastante permisiva.

OPCIONES. Tenemos carreteras de montaña de seis países (Escocia, Japón, Noruega, India, Chile y Canadá) con 30 localizaciones. Con todas las variantes de circuitos, llegamos hasta los 114, aunque aquí se incluyen bastantes trazados en modo "reverse", por ejemplo. Hay dos grandes modos de juego: Tour, algo así como un modo trayectoria en solitario, y el Multijugador.

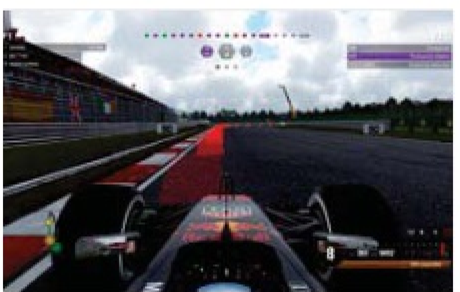
GRÁFICOS. Han pasado más de tres años desde su lanzamiento, pero sigue ofreciendo unos modelos bastante fidedignos, un ciclo día-noche soberbio y unos efectos de iluminación y climatológicos (como la lluvia) que para sí querrían muchos otros títulos del género. Además, tiene un modo Foto genial.

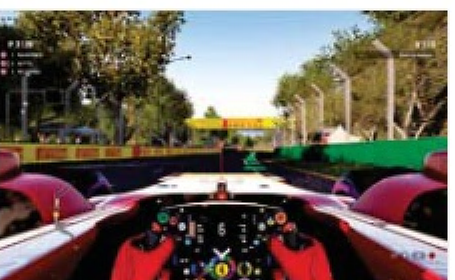
» VALORACIÓN: MUY BUENA
Su apuesta por la espectacularidad, tanto visual como jugable, lo convierte en un juego perfecto para los fans de los arcades.

El parking inicial era de 50 coches. Hoy en día, y tras varios DLC, hay 114 coches y 17 motos.




El circo de la F1 está representado, un año más, de forma muy convincente.





SIGUIENDO LA **FÓRMULA** DEL ÉXITO CON ACIERTO

F1 2017



Formato: **PS4**
Desarrollador: **CODEMASTERS**
Editor: **KOCH MEDIA**
Precio: **69,99€**


Jugadores: 1 · Jug. online: 2-20 · Textos: CASTELLANO · Voces: CASTELLANO

El gran circo continúa con las virtudes y defectos de la pasada entrega añadiendo novedades la mar de interesantes y mejorando lo suyo el modo Carrera.

ESTILO DE JUEGO. Codemasters vuelve a ofrecernos un amplísimo abanico de opciones jugables que nos permiten conducir con un estilo más arcade, con ayudas de todo tipo, o enfrentarnos a pecho descubierto a un control más cercano a la simulación.

OPCIONES. Aunque podemos disputar el Mundial de Fórmula 1 con cualquiera de los 20 pilotos y las 10 escuderías, la estrella es el modo Carrera, que este año incluye más secuencias cinemáticas y da más importancia a los entrenamientos, que nos permiten ganar puntos para realizar todo tipo de mejoras en un gigantesco árbol de habilidades. Además, también podemos disputar carreras con bólidos clásicos, como el mítico McLaren MP4/4 o el Renault R26, por ejemplo.

GRÁFICOS. Aunque no es el título de conducción más realista del mercado, sí que resulta muy inmersivo, gracias a las secuencias cinemáticas y a su presentación general, muy al estilo de las retransmisiones televisivas. La recreación de los circuitos es genial y más aún si los jugamos en distintas horas del día o de noche.

» VALORACIÓN: MUY BUENA
Es una entrega continuista, pero sigue el buen camino de *F1 2016* y aporta novedades, como más opciones de ingeniería.

Cuenta con la licencia oficial del Campeonato de F1, por lo que podemos encarnar a los 20 pilotos reales.




■ Esta nueva entrega abandona a los jugadores solitarios para centrarse en las carreras online.





UNA ARRIESGADA APUESTA POR LOS **ESPORTS**

Gran Turismo Sport





Formato: **PS4**
Desarrollador: **POLYPHONY DIGITAL**
Editor: **SONY**
Precio: **59,99€**



Jugadores 1-2 · Jug. online 2-20 · Textos castellano · Voces castellano

La nueva entrega de la saga se centra en el juego online dejando a un lado la experiencia en solitario y ofreciendo una oferta de contenido algo reducida.

ESTILO DE JUEGO. La joya de la corona de la conducción en PlayStation ha dado el salto definitivo al mundo online, con un título que nos obliga a estar conectados para jugar a casi todo y que nos invita a convertirnos en el rey de las carreras en Internet. El control es el mismo de siempre, con algunas variaciones que lo hacen un poco más realista que en otras ocasiones.

OPCIONES. El modo campaña incluye tres apartados: Escuela de conducción, Reto de misión y Experiencia en circuitos. Completarlos todos sólo nos lleva unas horas, porque la verdadera salsa está en las competiciones online, el modo Sport. Ahí, cada día disponemos de tres circuitos, de los 19 disponibles, para luchar contra otros corredores online. Además, ya mismo empiezan las competiciones de naciones y de fabricantes, que prometen alargar la vida del juego mucho más.

GRÁFICOS. Puede que no tenga los modelos más increíbles que hayamos visto, pero los circuitos están recreados con detalle enfermizo y la iluminación es sencillamente soberbia. Un verdadero espectáculo.

» **VALORACIÓN: MUY BUENA**
Su envite por los eSports es osado y no todo ha salido bien de primeras, pero es un título que evolucionará con el tiempo.

■ Hay 162 coches, de marcas míticas como Ferrari, McLaren, Ford, Jaguar, BMW,...




■ Pilotando variados coches nos enfrentamos a todo tipo de pruebas... y a la policía.





LA VENGANZA SE SIRVE MEJOR **SOBRE RUEDAS**

Need for Speed Payback



Formato: **PS4**
Desarrollador: **GHOST GAMES**
Editor: **EA GAMES**
Precio: **69,95 €**
Jugadores 1 · Jug. online 2-8 · Textos castellano · Voces castellano

Una de las series de velocidad con más solera, regresa con un enfoque muy cinematográfico al más puro estilo de pelis como "The Fast and The Furious".

ESTILO DE JUEGO. Tyler Morgan, flanqueado por sus colegas Mac y Jess, debe mostrar su pericia al volante para vengarse de una traición orquestada por un cártel llamado La Casa. Para ello, tendremos que derrotar a numerosas bandas en duelos de lo más variopinto, con marcado sabor arcade y en un gran escenario abierto donde no faltarán persecuciones ni espectaculares "takedowns" al más puro estilo *Burnout*.

OPCIONES. Cada banda está especializada en un tipo de conducción: carreras, aceleración, derrape, escape y todoterreno. Debemos tener un coche de cada tipo en nuestro concesionario para poder participar. Tampoco falta el tuning, aunque no es ni de lejos tan profundo como en los *NFS Underground*. Y el online propone carreras para hasta ocho pilotos.

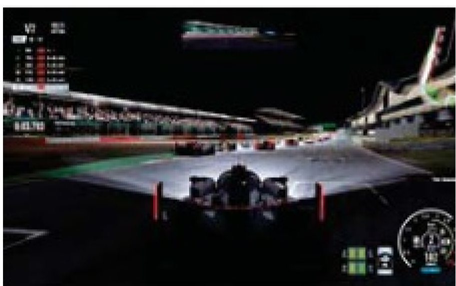
GRÁFICOS. Las carreras son bastante espectaculares, aunque sin llegar a impresionar. Y transcurren con fluidez, salvo alguna ralentización en los momento de más carga gráfica. Las físicas de los vehículos al impactar son el aspecto más flojo a nivel técnico.


» **VALORACIÓN: MUY BUENA**
Intenso, desenfrenado y asequible para todos, logra con creces su propósito de entretener, aunque sin muchas "revoluciones".

■ Cerca de 80 coches podemos pilotar en *NFS Payback*, de marcas como Porsche o BMW.




La climatología dinámica es bestial, con lluvia, nieve, charcos, ciclo día-noche...




EL SIMULADOR MÁS **COMPLETO** DEL MERCADO

Project CARS 2



Formato: **PS4**
Desarrollador: **SLIGHTLY MAD STUDIOS**
Editor: **BANDAI NAMCO**
Precio: **69,99 €**
Jugadores: 1 · Jug. online: 2-16 · Textos: Castellano · Voces: Inglés

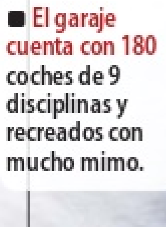
Sin despreciar la vertiente online, lo nuevo de Slightly Mad Studios es lo que, hace años, era *Gran Turismo*: una gigantesca y genial oda al mundo del motor.

ESTILO DE JUEGO. Su apuesta por el realismo hace que no sea un juego apto para todos los paladares, aunque podemos activar ayudas de todo tipo para mitigarlo. Las físicas son casi tan perfectas como las de *Assetto Corsa* y las diferencias entre cada tipo de coche son culpables de que sea tan adictivo como exigente.

OPCIONES. El rey absoluto en este apartado. Contamos con 53 localizaciones que, con variantes, dan para más de 140 circuitos. En el enorme modo Trayectoria, donde creamos nuestro propio piloto, hay de todo, desde carreras de karts o IndyCar pasando por concept cars o pruebas de resistencia. Tampoco faltan opciones online, desde competiciones personalizadas hasta apoyo de inicio a los eSports.

GRÁFICOS. La recreación de los circuitos es brutal, la iluminación muy espectacular y los efectos de partículas, sin ser los mejores, cumplen de sobra. Mención especial para los geniales modelos de los vehículos.

VALORACIÓN: EXCELENTE
Su abanico de opciones, modos de juego, circuitos y disciplinas lo convierten en el simulador de conducción más completo.


El garaje cuenta con 180 coches de 9 disciplinas y recreados con mucho mimo.

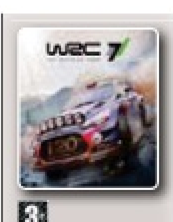



La licencia oficial del Campeonato del Mundo de Rally llega a PS4 sin un juego a la altura.




OTRA **LICENCIA OFICIAL** DESAPROVECHADA

WRC 7



Formato: **PS4**
Desarrollador: **KYLOTONN RACING GAMES**
Editor: **BIG BEN**
Precio: **59,99 €**
Jugadores: 1-2 · Jug. online: 2-8 · Textos: Castellano · Voces: Castellano




Contar con los pilotos, los circuitos y los vehículos oficiales de una licencia tan suculenta como el campeonato de rallies no siempre es igual a éxito.

ESTILO DE JUEGO. El control no sólo se queda a medio camino entre la simulación y el estilo arcade, sino que parece importar poco o nada qué ayudas activemos, ya que el comportamiento del vehículo parece, más que nada, responder a cuestiones aleatorias. El motor de impactos tampoco convence, con elementos decorativos que funcionan como muros de hormigón.

OPCIONES. El hecho de contar con la licencia oficial del Campeonato del Mundo de Rallies nos permite conducir en 52 etapas de los 13 rallies de la temporada 2017 o escoger entre los 55 pilotos reales. Los desafíos online alargan su vida útil y, además, no podemos olvidarnos de aplaudir que permita jugar a dos pilotos a pantalla partida, algo muy en desuso en la actualidad.

GRÁFICOS. El nivel general es bastante mediocre, sin llegar a lo que vemos en sus competidores directos, pero tiene detalles interesantes, como una iluminación bastante convincente en atardeceres y con lluvia.

VALORACIÓN: MUY BUENA
Ofrece variedad de modos y la licencia pesa lo suyo, pero la conducción es tan poco realista que arruina la experiencia.

Hay 36 coches a nuestra disposición. Los oficiales de los campeonatos de rallies y algunos más extra.



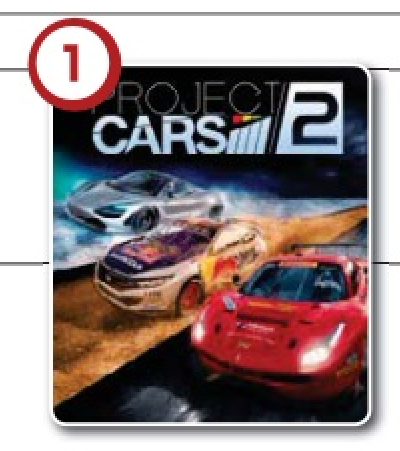
CONCLUSIONES

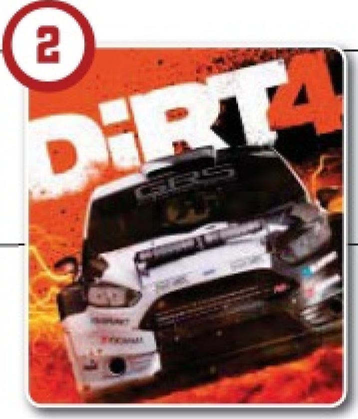
La calidad del catálogo de PS4 en materia de juegos de coches no ha hecho más que crecer en los últimos años, por lo que nos ha costado mucho decidir el ránking definitivo de esta comparativa. Por suerte, es un género bastante cuantificable.

Está claro que los gustos personales siempre deben ser el primer motivo de la compra de un videojuego. En el género que nos ocupa, por ejemplo, no es lo mismo que tu rollo sea el realismo puro que ofrece la simulación o que seas más de carreras arcade en la que la espectacularidad es lo que prima. Así, propuestas como *Need for Speed Payback* o, en menor medida, *DriveClub*, deberían ascender algunos puestos en tu ránking personal si lo que te va son los juegos de conducción arcade. Sin embargo, el género de la velocidad es mucho más cuantificable que experiencias de juego más personales, por lo que, sea arcade o simulación, hay montones de factores que podemos valorar para decidir qué juego es mejor, como el control, el apartado gráfico, la cantidad de coches, circuitos... Así, sin más dilación, vamos a repasar nuestro Top 8 y a desgranar los motivos por los que cada juego ocupa ese puesto en la parrilla.

La pole position es, sin duda, para *Project CARS 2*. Si le echáis un vistazo a la completísima tabla de más abajo, comprobaréis que gana en casi todos los apartados a sus rivales. Quizás no tenga una simulación tan perfecta como la de *Assetto* Corsa ni un ambiente de carrera tan fidedigno como el de *F1 2017*, pero es el juego más completo. Los números no engañan: 53 localizaciones, más de 140 circuitos, 180 vehículos y, sobre todo, 9 disciplinas en las que competir. *DiRT 4*, el rey absoluto de los rallies, se coloca en el segundo lugar del podio, gracias a un control soberbio y una cantidad de modos de juego realmente imponente. *Assetto Corsa* es el tercero en discordia, abanderando la simulación más realista, que se disfruta mucho más con volante, pero sin las brutales cifras de circuitos de sus competidores.

El ránking continúa con una verdadera encrucijada entre *DriveClub* y *GT Sport*. El juego de Evolution Studios no empezó con buen pie, pero tras múltiples actualizaciones se ha convertido en un juego muy completo. Por su parte, la nueva entrega de *Gran Turismo* es la mejor alternativa si lo que buscas es competición online pura y dura, pero ha descuidado mucho las opciones para un jugador y la oferta de circuitos y modos. No obstante, es probable que, también con el paso de los meses, la propuesta de Yamauchi adelante a *DriveClub*. El ránking lo cierran tres juegos muy distintos. *F1 2017* es una apuesta segura para los amantes de la Fórmula 1, *Need for Speed Payback* es un arcade espectacular muy intenso y *WRC 7* es el merecido farolillo rojo de la comparativa por culpa de su desastroso control.

















	CARACTERÍSTICAS GENERALES						JUGABILIDAD Y CONTENIDOS							APARTADO TÉCNICO										
	Número de jugadores	Estilo	Rebobinado	Tasa de imágenes	Compra de coches	VALORACIÓN	Control	Daños	Reglajes	Número de coches	Número de circuitos	IA	VALORACIÓN	Modelado de los coches	Físicas	Número de coches en pista	Cámaras	Ciclo día-noche	Climatología	Repeticiones	Ambiente de carrera	Sonido	VALORACIÓN	TOTAL
Assetto Corsa	1-16	Simulador	No	60 fps	No	E	E	E	E	MB	R	MB	E	MB	E	MB	MB	B	M	MB	R	MB	MB	E
DiRT 4	1-8	Simulador	No	60 fps	Sí	E	E	E	MB	MB	E	E	E	E	MB	B	MB	MB	E	E	MB	E	E	E
DriveClub	1-12	Arcade	No	30 fps	No	MB	MB	R	M	MB	MB	B	MB	E	MB	MB	MB	E	E	MB	B	MB	E	MB
F1 2017	1-20	Simulador/ Arcade	Sí	60 fps	No	MB	MB	E	B	B	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	E	MB	E	E	MB	MB
GT Sport	1-24	Simulador	No	60 fps	Sí	E	MB	M	MB	MB	MB	MB	MB	E	MB	MB	MB	B	M	MB	MB	E	MB	MB
Need for Speed Payback	1-8	Arcade	No	30 fps	Sí	MB	MB	R	B	MB	MB	MB	MB	MB	R	B	MB	MB	B	MB	E	MB	MB	MB
Project CARS 2	1-16	Simulador	No	60 fps	No	E	E	E	E	MB	E	E	E	E	MB	E	E	E	E	MB	MB	E	E	E
WRC 7	1-8	Simulador/ Arcade	No	30 fps	No	MB	R	MB	B	B	MB	R	B	B	M	B	B	MB	MB	B	B	B	B	B

LOS MEJORES JUEGOS COOPERATIVOS LLEGAN A PS4

CON LOS AMIGOS ~~NO~~ SÍ SE JUEGA

Esta industria está llena de lobos solitarios, pero jugar siempre ha sido una actividad social que, desde hace unos años, ha hecho que las aventuras cooperativas sean mucho más que una moda pasajera.

Desde la época de los salones recreativos, pasando por el nacimiento de nuestra querida PlayStation y con la implantación definitiva del juego online, los videojuegos siempre han sido una diversión que se multiplica con amigos. Los títulos multijugador, sin embargo se han dividido en dos grandes ramificaciones: los piques competitivos y las aventuras cooperativas, que están arrasando en los últimos tiempos. Cooperar con amigos nos ofrece momentos inolvidables y aquí os contamos los juegos que llegarán y, con iconos, cuántos jugadores pueden jugar en modo local desde el sofá y cuántos a través de Internet, mejor con los auriculares puestos.

En la base de los cazadores podremos buscar misiones, comprar nuevas armas y equipo (o forjarlo) y crear pociones.

Jugaremos con tres amigos o usando un sistema de bengalas para pedir ayuda a jugadores desconocidos.



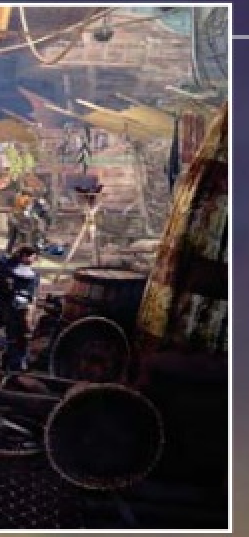
El *World* del título significa que por fin será un mundo abierto sin tiempos de carga.

PS4 | JAPAN STUDIO | AVENTURA | YA DISPONIBLE

Despiezados por partida doble

KNACK 2

La segunda entrega de la saga de Mark Cerny ha mejorado en todo al original. Tiene mejores gráficos, muchas más secciones de plataformas, un aumento más que considerable de nuestros movimientos en combate y un diseño de niveles mucho más trabajado. Sin embargo, lo mejor de todo es que cuenta con un verdadero modo para dos jugadores en la misma consola, diseñado para que cada versión de Knack se sienta igual de importante durante la aventura gracias a una división de tareas que se ajusta a la exploración, los combates y las plataformas. Una de las experiencias cooperativas de sofá más divertidas que podemos disfrutar.

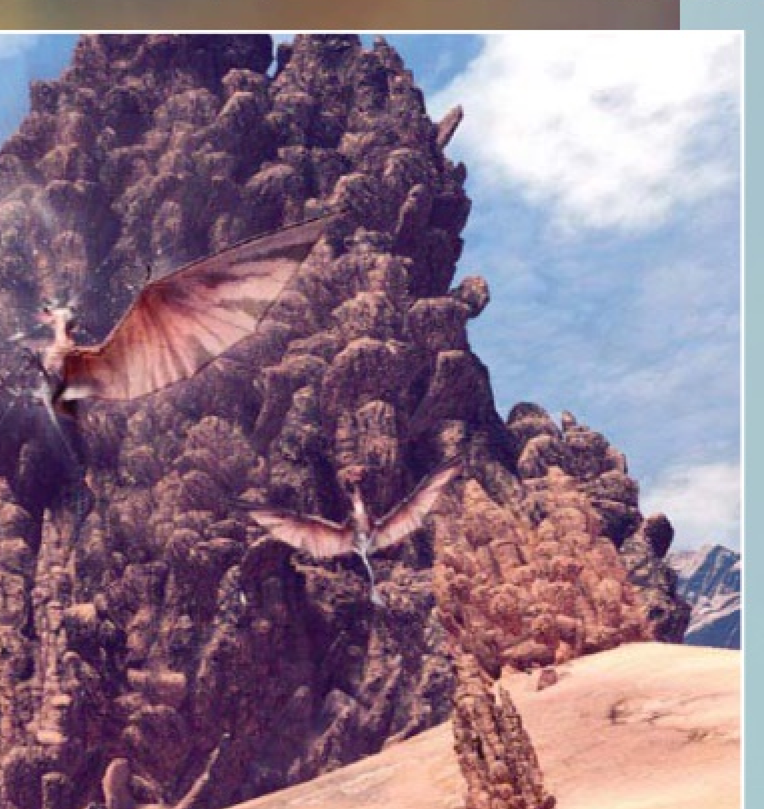




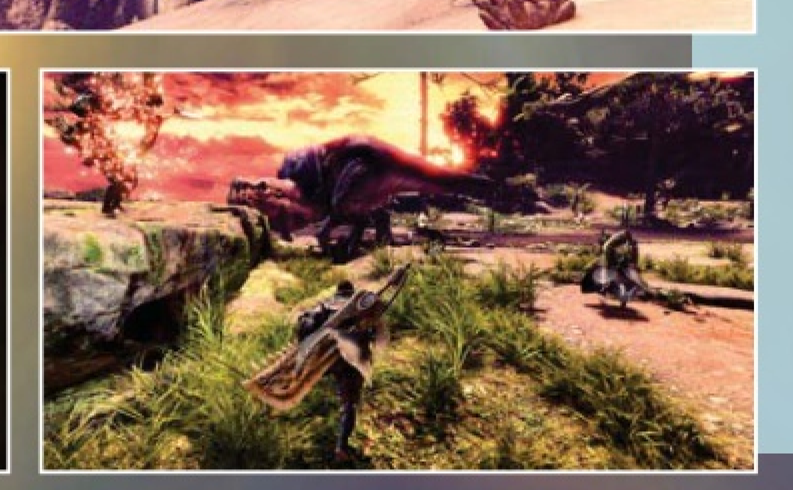
PS4 CAPCOM ROL DE ACCIÓN 26 DE ENERO

A la caza de un verdadero mundo abierto y juego entre regiones

MONSTER HUNTER WORLD



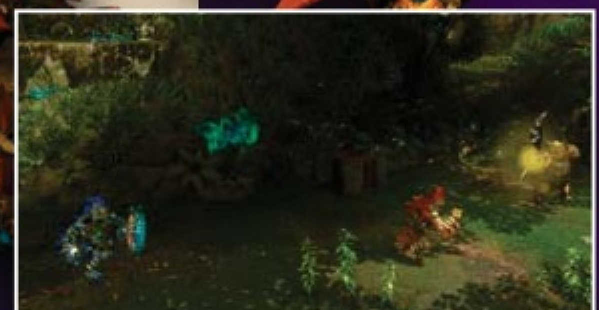
La veda de caza se abrirá en pocos meses y nosotros ya hemos salido de cacería. Lo primero que llama la atención, claro, es el salto gráfico, que nos ofrece las estampas más bellas que hemos visto nunca en *Monster Hunter*. En materia jugable, eso sí, nos quedamos con su enorme mundo abierto en el que esta vez, y ya era hora, no habrá tiempos de carga entre las regiones. Los ecosistemas de cada zona serán muy variados, ofreciendo una fauna y una flora muy distintas además de las diferencias estéticas. Las bestias de cada área, además, se darán caza entre ellas, algo que podremos usar a nuestro favor obligando a que nuestro objetivo acabe en el territorio de un animal rival, por ejemplo. En esta versión que probamos no había trampas, algo fundamental en la vida de los cazadores y el sistema de luciérnagas, que nos indica en todo momento el camino a seguir, le hace perder un poco de gracia al conjunto, pero estamos deseando jugar por primera vez con jugadores de otras regiones (Japón y América) haciendo uso de un sistema de comunicación que traducirá comando básicos al idioma de los otros jugadores, al estilo *Phantasy Star Online*. Y todo esto con tres amigos o jugando en solitario.







El cooperativo local para dos jugadores está bien equilibrado y resulta muy divertido.






■ *A Way Out* está siendo desarrollado por Josef Fares, el creador del genial *Brothers: A Tale of two sons.*





PS4 | ELECTRONIC ARTS | AVENTURA | PRIMERA MITAD 2018

La mayor apuesta por el juego cooperativo jamás vista

A WAY OUT

2 2

Josef Fares, el creador de *Brothers: A tale of two sons,* siempre ha apostado por las aventuras en pareja, pero lo de esta nueva aventura es algo inédito. Y es que está diseñada para ser jugada a pantalla partida, por lo que sólo podremos jugar la de forma cooperativa, ya sea en nuestro sofá junto a un amigo o a través de internet. El argumento girará en torno a Leo y Vincent, dos convictos que deben fugarse de la cárcel y escapar de las autoridades en el exterior. La historia de ambos sucede de forma simultánea y a pantalla partida, pero no siempre irán juntos, ya que sus andanzas no estarán sincronizadas. Eso significa que mientras que uno está deambulando por el patio de la cárcel, el otro puede estar inmerso en una secuencia cinemática, en una pelea... Además, el papel de cada uno no estará fijado. Por ejemplo, para avanzar en un determinado momento, un jugador tendrá que hablar con un guardia para distraerlo mientras el otro se cuela en un área restringida, pero podremos escoger quién de los protagonistas hace qué. Incluso tendremos secuencias de sigilo, de conducción, acción... por lo que parece que su desarrollo será tremendamente variado. ■



■ Leo y Vincent serán los dos protagonistas de *A Way Out.* Su objetivo: escapar de prisión.







■ *Secret of Mana* es un clásico del rol que regresará con nuevos gráficos para celebrar su 25 aniversario.

3

PS4/PS VITA | SQUARE ENIX | ROL | 15 DE FEBRERO

Un viejo clásico de los sofás regresa con gráficos en 3D

SECRET OF MANA

Uno de los mejores RPG de la historia de la mítica SNES regresará a PS4 y PS Vita con un remake que celebrará el 25 aniversario del lanzamiento del original y que hará las delicias de los fans del clásico. Por supuesto, esta nueva versión contará con gráficos en 3D, aunque sin perder el colorido encanto de la era de los 16 bits o el estilo "chibi" de los personajes. Además, como grandes novedades, contará con voces (podremos incluso ponerlas en japonés con subtítulos), escenas cinemáticas, mejoras en el control y nuevos arreglos en su banda sonora. Y claro, tampoco faltará a la cita uno de sus puntos fuertes, el modo cooperativo para tres jugadores, que nos permitirá disfrutar de esta inolvidable aventura junto a otros dos amigos. Y sí, sólo será posible de forma local, juntitos en el sofá, como sucedía en el original. ■







La aventura, a pantalla partida, será asíncrona, por lo que cada jugador podrá realizar tareas y estar en lugares distintos.





Los protagonistas responden al nombre de freelancers, así que no nos extraña que les llamen héroes.

PS4 | BIOWARE | ROL DE ACCIÓN | OTOÑO 2018

1-4

El gran rival de *Destiny 2*

ANTHEM

BioWare, los padres de la saga *Mass Effect*, llevan cuatro años trabajando en el que promete convertirse en el adversario más temible para *Destiny 2*. La premisa es muy similar, jugar junto a otros tres amigos en un mundo de ciencia ficción futurista y exclusivamente online en el que, según EA, estaremos inmersos durante 10 años, algo similar a lo que dijo en su día Bungie con el primer *Destiny*. Las diferencias, sin embargo, también son claras. Por un lado la historia tendrá bastante más peso de la mano de uno de los guionistas de *Mass Effect 1 y 2* y *KOTOR*. Por otro, jugaremos en tercera persona y tendremos la capacidad de volar para explorar un mundo abierto que parece que será un gigantesco mapeado no dividido por planetas.



Los exoesqueletos, de nombre javelins, nos permitirán equiparnos con habilidades sobrehumanas.



En *The Crew 2* exploraremos un enorme mundo abierto en moto, coche, barco o incluso avión.



PS4 | UBISOFT | VELOCIDAD | 16 DE MARZO

1-4

THE CREW 2

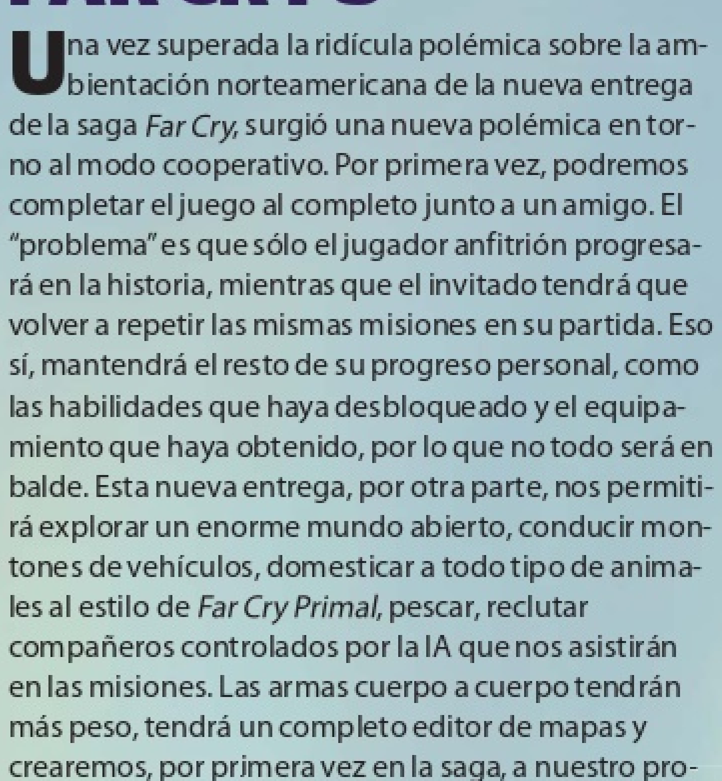
El arcade de velocidad más disparatado

Si alguna vez os habéis preguntado cómo sería un juego de conducción en el que pudiésemos cambiar el tipo de vehículo de forma casi instantánea, *The Crew 2* es la respuesta. Y es que, en este título de velocidad de mundo abierto, podremos cambiar entre motos, coches, barcos y aviones simplemente pulsando un botón. Así, iremos encadenando todo tipo de acrobacias para crear combos bestiales. Por supuesto, también habrá carreras "normales", concursos de derrapes, circuitos de motocross, etc. Y toda esta locura se multiplicará al jugar de forma cooperativa junto a otros tres colegas, mezclando misiones de historia, exploración y competiciones de todo tipo de disciplinas.



Tras su anuncio surgió polémica al mostrar americanos cristianos como villanos. Por suerte, la "chorri-queja" ha durado poco.

PS4 | UBISOFT | SHOOTER | 27 DE FEBRERO



Un Far Cry 100% cooperativo

FAR CRY 5

Una vez superada la ridícula polémica sobre la ambientación norteamericana de la nueva entrega de la saga *Far Cry*, surgió una nueva polémica en torno al modo cooperativo. Por primera vez, podremos completar el juego al completo junto a un amigo. El "problema" es que sólo el jugador anfitrión progresará en la historia, mientras que el invitado tendrá que volver a repetir las mismas misiones en su partida. Eso sí, mantendrá el resto de su progreso personal, como las habilidades que haya desbloqueado y el equipamiento que haya obtenido, por lo que no todo será en balde. Esta nueva entrega, por otra parte, nos permitirá explorar un enorme mundo abierto, conducir montones de vehículos, domesticar a todo tipo de animales al estilo de *Far Cry Primal*, pescar, reclutar compañeros controlados por la IA que nos asistirán en las misiones. Las armas cuerpo a cuerpo tendrán más peso, tendrá un completo editor de mapas y crearemos, por primera vez en la saga, a nuestro propio protagonista escogiendo sexo, raza y aspecto.







Domesticar animales será una habilidad muy útil. Lo mismo un perro nos trae el arma que mandamos a un oso para atacar a nuestros rivales.



El argumento nos lleva a luchar con una secta de corte militar en una versión ficticia de Montana.

PS4 | BUNGIE | SHOOTER | YA DISPONIBLE

Uno de los reyes cooperativos del momento

DESTINY 2

Lo nuevo de Bungie, maestros jefes en esto de los disparos, es una de las grandes experiencias cooperativas que podemos echarnos al mando en PS4. Además del modo historia, los asaltos y otras actividades para tres jugadores, la palma se la lleva la incursión Leviatán para seis guardianes, que nos invita a disparar, saltar, explorar y resolver puzles en equipo si queremos salir airosos. Ya hay dos DLC anunciados, pero seguro que llegarán más, como sucedió en la pasada entrega, lo que alargará aún más la larguísima vida de este shooter cooperativo.



Destiny 2 ofrece todo tipo de actividades cooperativas, como la historia, asaltos, incursión,...

PS4 | SQUARE ENIX | CONSTRUCCIÓN | SIN CONFIRMA

Construyendo nuevas amistades

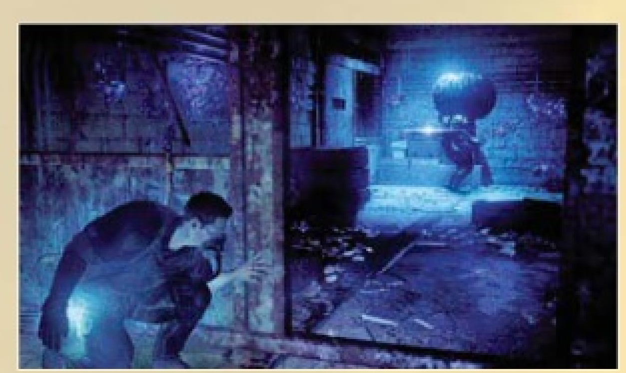
DRAGON QUEST BUILDERS 2

Las pantallas que podéis ver son de la primera entrega, pero la secuela del cóctel entre *Minecraft* y *Dragon Quest* ya ha sido anunciada. Entre sus mayores novedades se encuentra el modo cooperativo para cuatro jugadores que nos permitirá construir todo tipo de locuras junto a nuestros amigos. Pero habrá mucho más, como la nueva capacidad para nadar (ya estamos pensando en construir nuestra propia Atlántida)o la de planear con una especie de ala delta improvisada. Además, se ha triplicado el número de bloques que podemos apilar y los nuevos movimientos de carrera harán que la exploración sea más satisfactoria que en la pasada entrega.



El primer *Metal Gear* sin Kojima tiene todas las papeletas para ser un fracaso, pero la verdad es que sin jugarlo no deberíamos juzgarlo.







La conexión online permanente, incluso para el modo en solitario, ha sido otro gran foco de polémicas.

PS4 | KONAMI | ACCIÓN | 22 DE FEBRERO



Sobreviviendo a Hideo Kojima

METAL GEAR SURVIVE

Hideo Kojima ha sido el padre de *Metal Gear* desde su aparición en 1987. Por eso, la polémica se desató tras el anuncio de esta nueva entrega, un spin-off de *MGS V: TPP* en el que nada tiene que ver el genio nipón. Sin embargo, la realidad es que aún tenemos que jugarlo para descubrir si realmente será un fiasco o no. La propuesta, en principio, no parece tan desesperanzadora como algunos quieren hacernos creer. Tendrá dos modos de juego. Por un lado la campaña para un jugador, que nos contará el argumento del juego. Por el otro, el modo cooperativo, en el que tendremos que hacer equipo junto a tres amigos y participar en misiones secundarias y oleadas de enemigos. Aquí la dificultad y las recompensas serán mayores. Además, la supervivencia será clave, ya que tendremos que beber, comer, curarnos heridas y enfermedades, vigilar el tanque de oxígeno que nos permite vivir en mitad de la extraña niebla, construir nuestra propia base, crear nuevo equipo, etc...





Estas pantallas son de *Dragon Quest Builders*, no de la secuela, ya que Square aún no ha publicado ninguna oficial.

PS4 | WARNER BROS. | AVENTURA | 14 DE NOVIEMBRE

El regreso de la pieza clave del universo Marvel

LEGO MARVEL SUPER HEROES 2

Los videojuegos de LEGO siempre han sido una de las mejores alternativas para pasar un buen rato con amigos jugando a su divertido modo cooperativo y esta nueva entrega de la saga Marvel no iba a ser menos. De hecho, será más. Por un lado podremos jugar a la campaña junto a un amigo controlando a decenas de héroes Marvel mientras trasteamos con todo tipo de paradojas temporales y exploramos un gigantesco escenario abierto. Por otro, también podremos participar en un nuevo modo Batalla en el que haremos equipo con otros tres amigos para acabar con oleadas de enemigos en distintas arenas de batalla. Vamos, que promete ser de lo mejorcito.



La diversión de siempre se multiplicará por cuatro gracias al nuevo modo batalla.

JUEGOS CON MODO COOPERATIVO

Además de los juegos que han sido pensados con el juego cooperativo como principal reclamo, también nos esperan un buen número de aventuras que incluyen este tipo de juego con amigos entre sus posibilidades jugables.



Raiders of the Broken Planet mezcla juego en solitario, cooperativo y competitivo de un modo muy original.

PS4 MERCURY STEAM ACCIÓN YA DISPONIBLE



Una propuesta original

RAIDERS OF THE BROKEN PLANET

Lo nuevo del estudio español Mercury Steam es una propuesta atípica. Es un juego para un jugador, sí, porque cuenta con modo campaña. Ya se ha lanzado la primera, *Alien Myths*, y llegarán tres más en los próximos meses. El caso es que podemos jugar cada misión de tres formas distintas: en solitario, con amigos en plan cooperativo o con toques competitivos con su multijugador asimétrico, en el que un jugador toma el papel de antagonista y trata de frustrar los planes de los Raiders, los otros cuatro jugadores que batallan de forma cooperativa. Además, cada uno de los seis personajes disponibles cuenta con habilidades distintas, lo que cambia por completo el modo en que jugamos. Habrá que ver cómo se desarrollan el resto de campañas de *Raiders of the Broken Planet* y si finalmente se añaden nuevos modos de juego, pero al menos estamos ante es una propuesta original.





1 4

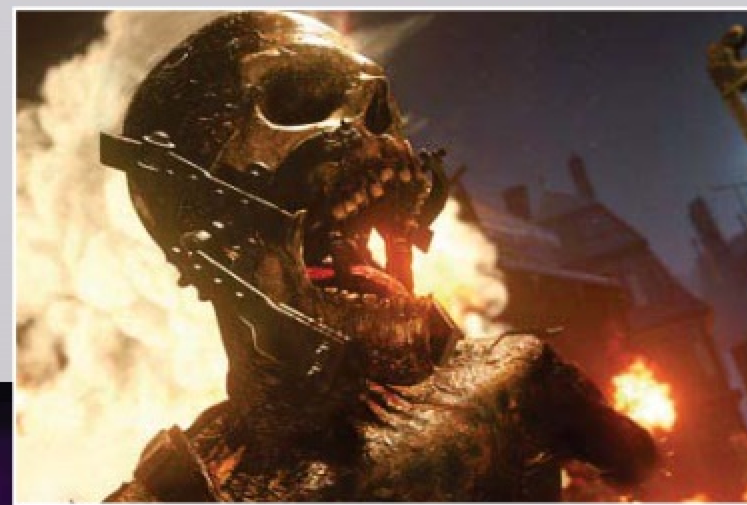
El modo zombies más terrorífico

CALL OF DUTY WWII: NAZI ZOMBIES

Matar zombies nazis es, desde hace muchos años, uno de los clásicos cooperativos que podemos disfrutar en nuestra consola. En esta ocasión los zombis serán mucho más terroríficos que nunca. Los nazis están perdiendo la guerra y, en un intento desesperado, han decidido crear una horda de soldados no muertos para intentar darle la vuelta a la tortilla. Una de las grandes novedades de este modo, además de su aspecto de peli de terror que según sus propios creadores se basa en experiencias como *Dead Space*, es que habrá cuatro clases disponibles. Así, antes de empezar la partida tendremos que escoger entre médico, apoyo, control y ofensiva. Cada una contará con sus propias habilidades, así que la cooperación de todas ellas resultará más importante que nunca.



Los engendros no muertos serán más temibles que nunca. Son experimentos horripilantes.





Convertirnos en el capitán de nuestro propio navío es el gran atractivo de esta nueva aventura.





PS4 UBISOFT ACCIÓN SEGUNDA MITAD 2018

1 5

La vida del pirata es mucho más que loros y litros de ron

SKULL AND BONES

Una de las grandes sorpresas del pasado E3 fue, sin duda, esta aventura de piratas de Ubisoft que nadie esperaba. Muchos lo comparan con las batallas navales de los *Assassin's Creed* con mucha razón, pero parece que *Skull and Bones* ofrecerá mucha más profundidad. Uno de los detalles más interesantes es que el viento jugará un papel fundamental, permitiéndonos ganar velocidad, fuerza de embiste o capacidad de escapar de nuestros rivales si sabemos colocar nuestras velas en el sentido correcto. Ubisoft ya ha confirmado que podremos disfrutar de modo campaña en el que conoceremos y nos enfrentaremos a grandes y famosos piratas. Además, en el modo online tendremos que colaborar con nuestro equipo, otros cuatro jugadores, para acabar con los rivales y hacernos con la mayor cantidad posible de botín. El estudio, además, también ha confirmado que lo que hemos visto no es más que la punta del iceberg (cuidado con ellos, que luego nos hundimos) y que habrá muchos más modos, cooperativos y competitivos.



La gran novedad es que contaremos con cuatro clases, cada una con sus habilidades, que habrá que compaginar.

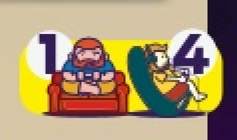








PS4 ROCKSTAR AVENTURA PRIMAVERA 2018



RED DEAD REDEMPTION 2

Aún no sabemos gran cosa sobre el próximo *Red Dead Redemption II*, así que nos movemos en el farragoso terreno de la especulación. Eso sí, viendo que en la primera entrega ya podíamos disfrutar de misiones cooperativas para cuatro jugadores seguro que aquí también las tendremos. Si ya va Rockstar y nos dice que podremos jugar la campaña con amigos nos volvemos locos.





PS4 ELECTRONIC ARTS SHOOTER YA DISPONIBLE

STAR WARS BATTLEFRONT II

2

Tras los errores cometidos en la pasada entrega, parece que EA ha aprendido la lección y, micropagos aparte, nos ofrecerá una experiencia de lo más completa. Así, además de campaña y un online tremendo, podremos disfrutar del modo arcade para dos jugadores a pantalla partida y offline, que incluirá muchas más misiones que lo que pudimos ver en la entrega original de *Star Wars Battlefront*.



Escríbenos tus cartas a Axel Springer España S.A. **PlayManía**.
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Consultorio**".

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

Las mejoras de *L.A. Noire*

Hola playmaníacos. Quisiera saber qué mejoras traerá *L.A. Noire* en su llegada a PS4. Gracias y enhorabuena por la revista.

@Rubén Gracia Peiró

Cuando leas esto ya habremos podido ponernos de nuevo en la piel del detective Cole Phelps, con el que investigaremos en Los Ángeles una serie de casos inspirados en crímenes reales durante los años 40. Ofrecerá el juego completo original y todo el contenido descargable adicional, con mejoras en la iluminación, nuevos y más cinemáticos ángulos de cámara y texturas en alta resolución (a 1080 p nativos e impresionantes 4K en PS4 Pro). Lástima que, al menos de momento, nos quedamos con las ganas de disfrutar de los VR Files, que sólo están previstos para HTC Vive.

L.A. Noire en PS4 incluirá todo el contenido descargable lanzando en PS3 y algunas mejoras gráficas.

Nuevos arcades de velocidad

Saludos consoleros. Os escribo porque echo de menos los buenos arcades de conducción que había en PS2, como *Stuntman*. ¿No hay nada parecido en PS4? ¿Lo habrá? Estoy un poco cansado ya de simuladores de velocidad.

@Pepe Mir

Ya conocerás títulos como *Rocket League* o *Wipeout*. Además tienes *The Crew* con su enfoque "abierto" y social, algo que va a ir a más en su secuela, prevista para marzo de 2018 y en la que, además de vehículos terrestres, podremos pilotar también lanchas y aviones. Y el año que viene también llegará a PS4 *Gravel*, una nueva apuesta de los italianos de Milestone (*MotoGP*), que gira en torno a un show televisivo llamado "Offroad Masters". Tendrá cuatro disciplinas: Wild Rush (carreras en entornos salvajes); Cross Country, (mapas abiertos para "conquistar"); Speed Cross (pistas y carreras reales); y Stadium Circuit, carreras en coliseos con espectaculares saltos). En total, más de 200 eventos. Eso sí, técnicamente...



La edición completa de *Resident Evil 7* se pondrá a la venta en diciembre con todo el DLC.

Edición GOTY de *Resident Evil 7*

Saludos Playmanía. ¿Habrá edición "completa" de *Resident Evil 7* con todos los contenidos extra?

@Sandra Ortiz

Sí. Capcom ha confirmado que el 12 de diciembre llegará a nuestras tiendas *Resident Evil 7: Gold Edition* con todos los DLC de *RE7*, incluidos los inminentes *Not a Hero* y *End of Zoe*. Éste último nos permitirá conocer mejor a Zoe, enfrentándonos a nuevos enemigos y explorando una nueva zona pantanosa. Y *Not a Hero* nos pondrá en la piel de Chris Redfield tras los acontecimientos vividos por Ethan Winters en la historia principal de *RE7*.

Cochazos reales en *NFS: Payback*

Buenas Yo quería saber si en el nuevo *Need for Speed* va a haber coches reales o si como va a ser tipo "Fast and the Furiuos", los modelos van a ser inventados.

@Domingo Sarmiento

Una de las señas de identidad de la serie *NFS* desde que arrancó en 1994 es ponernos al volante de cochazos reales, y en *Payback* no será distinto. Los casi 80 coches que podemos pilotar son modelos reales como el Aston Martin DB11, el BMW X6, el Chevrolet Corvette Z06 o el Porsche Panamera Turbo. Por cierto, en las pelis de "The Fast and The Furious" los coches también son reales, ¿eh?



¿Por qué EA ha cerrado Visceral Games?

Hola amigos de Playmanía. Tanto tiempo esperando su juego de Star Wars y ahora resulta que EA cierra Visceral ¿Qué pasará con este juego?

@Roberto Carlos

Efectivamente, hace unas semanas EA nos pillaba a todos por sorpresa anunciando el cierre de Visceral Games, un estudio con juegazos a sus espaldas como los *Dead Space* o *Dante's Inferno* y que estaban desarrollando un muy prometedor juego de Star Wars con Amy Hennig (*Soul Reaver*, los primeros *Uncharted*...) como guionista. Pues EA ha declarado que el proyecto "cambia de rumbo" (probablemente, un rumbo multijugador repleto de cajas de botín) y lo deja en manos de EA Vancouver. La compañía se ha comprometido a trasladar el mayor número de empleados de Visceral a otros proyectos de la compañía. Y no sabe qué pasara con Amy Hennig, aunque un representante de EA declaró que están "en conversaciones sobre su próximo movimiento". Una pena, porque la cosa prometía...



Amy Hennig trabajaba con Visceral en un nuevo juego de Star Wars. El cierre del estudio nos deja sin saber qué pasará con Amy y con el juego.


Hellraid sigue en el limbo. Aunque o hay noticias de su cancelación, tampoco tiene fecha de lanzamiento.



¿Habrá más DLC de *Horizon: Zero Dawn*?

@Bernabé Carrasco

No. Ya está confirmado que *The Frozen Wilds* será el único DLC de *Horizon: Zero Dawn*. Ya está a la venta "suelto" en PS Store por 19,99 € y también está incluido en la *Complete Edition*.

¿*Nioh* no iba a ser exclusivo de PS4?

@Rodrigo Hicks-Mudd Pérez

Suponemos que lo dices porque llega ahora a PC. En realidad, la decisión de sacarlo sólo en PS4 en su día fue de su editora, Koei Tecmo. Con Sony no firmó ningún acuerdo y, de hecho, en la carátula no pone lo de "Sólo en PlayStation" como en los que sí son exclusivos.

¿Es imprescindible jugar conectado a *WWE 2K18*?

@Jairo Rodríguez Rodríguez

No. Puedes jugar a todos los modos sin estar conectado a Internet, excepto Road to Glory y en el modo Mi Carrera, sólo si tienes habilitada la opción de que tus amigos "invadan" tu partida.

¿Se sabe algo más de *Kingdom Hearts III*?

@Pablo Méndez

De *Kingdom Hearts III* no, (sus creadores mantienen que saldrá en 2018), pero varias tiendas han listado *Kingdom Hearts PS4 Collection*, con TODA la saga en el mismo "paquete"<. Veremos...

¿*Hellraid* sale del infierno?

Hola playmaníacos. Hace tiempo vi en un reportaje sobre juegos "en el limbo" uno que me llamó la atención: *Hellraid*. ¿Se sabe algo sobre su lanzamiento?

@Beni García

Sí que tenía buena pinta. Se trata de una oscura fantasía en primera persona a cargo de Techland, el estudio polaco responsable de juegos como los *Call of Juarez, Dead Island* o *Dying Light*. En *Hellraid* habrá que frenar una invasión de criaturas del averno usando armas cuerpo a cuerpo (espadas, hachas, martillos...) y hechizos (como rayos, bolas de fuego, maldiciones...). Además, la idea era dotarle de toques roleros (pudiendo elegir entre una amplia gama de habilidades activas y pasivas divididas en ramas de combate, magia y agilidad) y nuestro protagonista sería muy personalizable. Pero lo mejor de todo es que podríamos compartirlo con hasta cuatro jugadores en cooperativo. Lo malo es que sigue sin tener fecha, pero no perdemos la esperanza de poder jugarlo en PS4 algún día.

El "season pass" de *South Park*

Hola Playmanía. Quería conocer de antemano lo que trae el pase de temporada de *South Park: Retaguardia en Peligro* para decidir si "pico" o no. Gracias!

@Roberto Pastor

Pues incluirá tres DLC bien "majos" con nuevas historias: *Cubierta de Peligro* (disponible en diciembre por 5,99 €), *Casa Bonita hasta el Amanecer* (disponible a un precio de 11,99 € en 2018) y *Trae a Crunch* (también a 11,99 € y en 2018). Además, incluye distintos disfraces y ayudas e incluso contenidos para *La Vara de la Verdad*, como nuevos personajes y dos nuevas misiones con historia. ¿Merece la pena? Pues eso depende de lo mucho que te guste *South Park*. Pero ya está disponible por 29,99 € y además forma parte de la *Gold Edition* del juego.

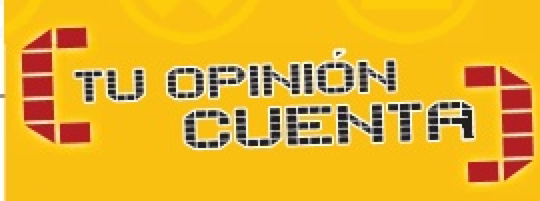
El fin de *LEGO Dimensions*

Buenas amigos de la revista. ¿Es cierto que ya no va a haber nuevos packs de expansión de *LEGO Dimensions*? ¡A mí me encantaba y me quedaré con la ganas de ver algunas franquicias!

@Paula Rodríguez

Por desgracia, es cierto. Mediante un comunicado, Warner ha confirmado que ya no habrá más sets de ningún tipo para su *LEGO Dimensions*, siendo los últimos los de Teen Titans Go!, Las Super Nenas y Beetlejuice. Eso sí, seguirán dando soporte y todos los packs que están ahora mismo a la venta seguirán funcionando sin problema. Es una lástima, porque se rumoreaba que estaban preparando contenidos que iban a hacer uso de una cámara de escaneo de construcciones LEGO. Una buena idea que, de momento, no veremos.

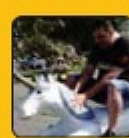

Estos sets de *LEGO Dimensions* serán los últimos en llegar a las tiendas. Ya no se fabricarán más.



¿Qué esperas de *Red Dead Redemption 2*?



Lo mejor de PS4


Alejandro Mantilla Reyes

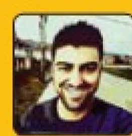
"Va a ser de lo mejor de esta generación, una historia épica con un montó y después el online para seguir disfrutando. Aunque creo que en el online va ir dos o tres pasos por detrás de *GTA V*, dado que la temática del oeste no convence, al menos a los más jóvenes."

Un gran online


Miguel Ángel González Fernández

"No tengo ni la menor duda que va a ser de lo mejor de PS4, con un multijugador potente y completo en plena expansión mediante DLC, como ya nos tiene acostumbrados *GTA online*".

Textos legibles


Draco Arduengo Opazo

"Lo que yo espero es que tenga unos subtítulos legibles, no como los del anterior".

Sin microtransacciones


Manuel Godoy

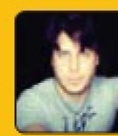
"Yo espero que no tenga esas malditas microtransacciones que están arruinando lo que realmente representaba un videojuego antes y eso era entretener".

Superará a *GTA V*


Miguel Ángel Martín Arce

"Va a superar a *GTA V*. A mí personalmente me encantan los juegos de vaqueros, con su polvoriento oeste. Puede ser GOTY 2018".

Un gran juego


Alexander Led

"No puede tener la repercusión de GTA V por el tono de la trama y la ambientación. Espero un juego largo, pulido y de calidad.

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Crees que ya no hay sitio para juegos sin multijugador?

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.

CÓMO **COMPRAR A MEDIAS** CON UN AMIGO

Comparte tu cuenta de PS4

Tener una cuenta PSN y una PS4 asociada como sistema primario trae consigo ventajas que a lo mejor desconocías. Todos los usuarios que usen esa misma consola pueden disfrutar de los juegos descargados y del juego online si tiene PS Plus. Una especia de "tarifa plana" para todo el que use esa misma consola.

1. COMPARTIR CONTENIDOS EN TU PROPIA CONSOLA

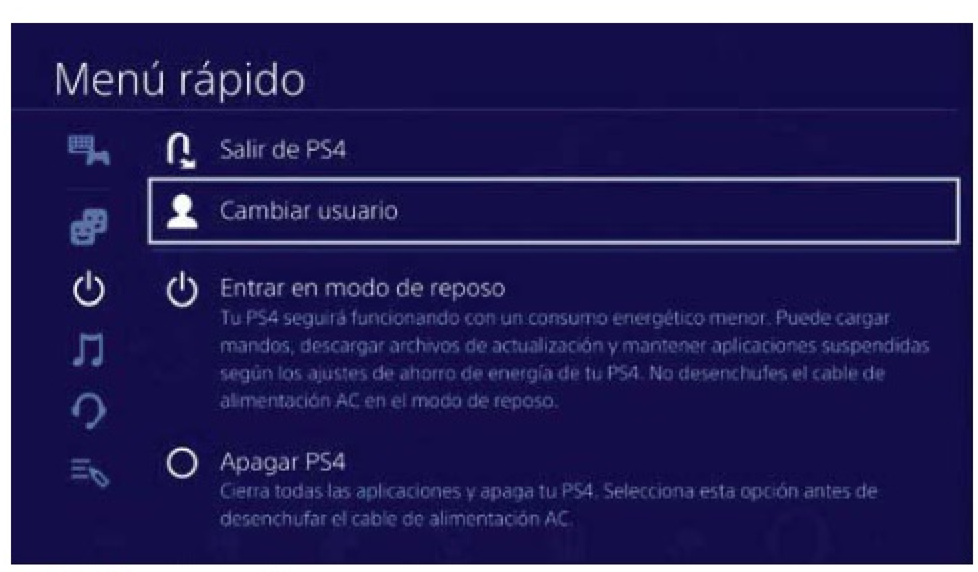
Repasemos rápidamente cómo funciona el sistema de usuarios en PS4. El usuario que active la consola como su "PS4 principal" podrá compartir su contenido, y el juego online si es miembro de PS Plus, con otros usuarios de esa misma consola.



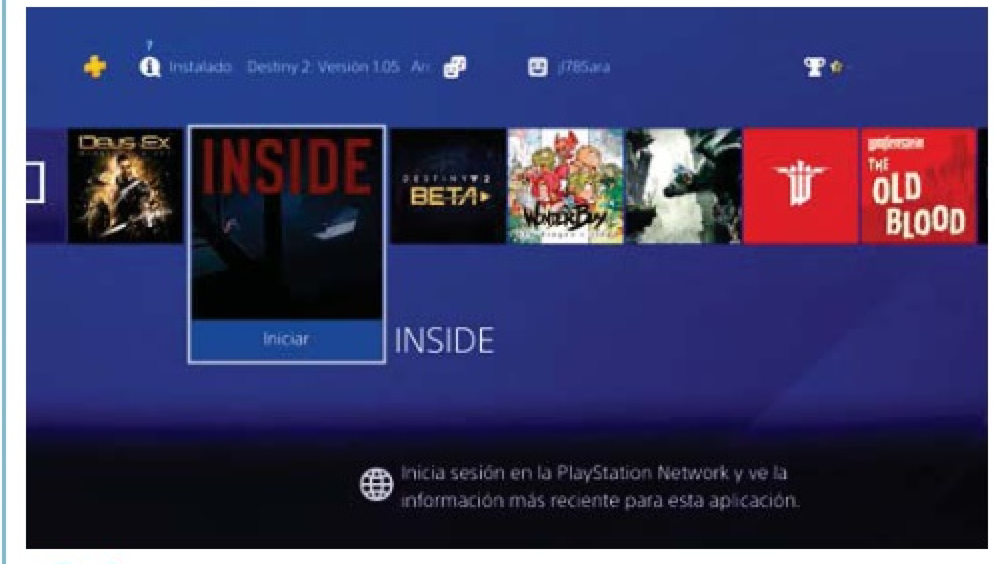
1 Cuenta PSN. Es imprescindible iniciar la consola con un usuario local asociado a una cuenta de PSN. Si ya dispones de ella, simplemente inicia la sesión con tu usuario habitual o ve a "Ajustes/Playstation Network-Administración de cuentas/Iniciar sesión".



2 PS4 Principal. La consola en la que juega ese usuario debe ser seleccionada como "primaria". Para ello ve a "Ajustes/Playstation Network-Administración/Activar como tu PS4 principal" y selecciona "Activar".



3 Otras cuentas. Deberá existir algún otro usuario (tu hijo, hermano, tu pareja...) en esa misma consola. Para cambiar de usuario, deja pulsado el botón PS y elige "Alimentación/Cambiar de usuario".



4 Juegos. En el menú principal verás los mismos juegos que tiene instalados el usuario de la cuenta PSN y que tiene a esa PS4 como consola principal. Podrás incluso descargar los ya adquiridos desde la Biblioteca y disfrutar de la mayoría de las opciones online si el usuario principal tiene suscripción a PS Plus.

» COMPARTIR CONTENIDOS

Algunos conceptos básicos para poder aprovechar los beneficios que ofrece el sistema de cuentas/usuarios de Ps4.

1 CUENTA PSN: es la manera que tienes de identificarte en el entorno online de Sony. Digamos que es tu DNI en Playstation Network y está asociada a una sola persona. A tu cuenta PSN puedes asociar dos sistemas portátiles, dos PS3 e infinitas PS4 (una primaria y el resto secundarias). A ella están asociadas las compras, los trofeos... Aunque sólo podrán usarse dos sistemas a la vez usando la misma cuenta PSN (pero que no sean de la misma familia).

2 USUARIO DE PS4: perfil creado en la consola para su uso personalizado. Puede tener o no una cuenta PSN asociada a él y es local, es decir, sólo está en esa consola. Lo que sí "arrastras" a los distintos dispositivos de Sony es tu cuenta PSN, no el usuario.

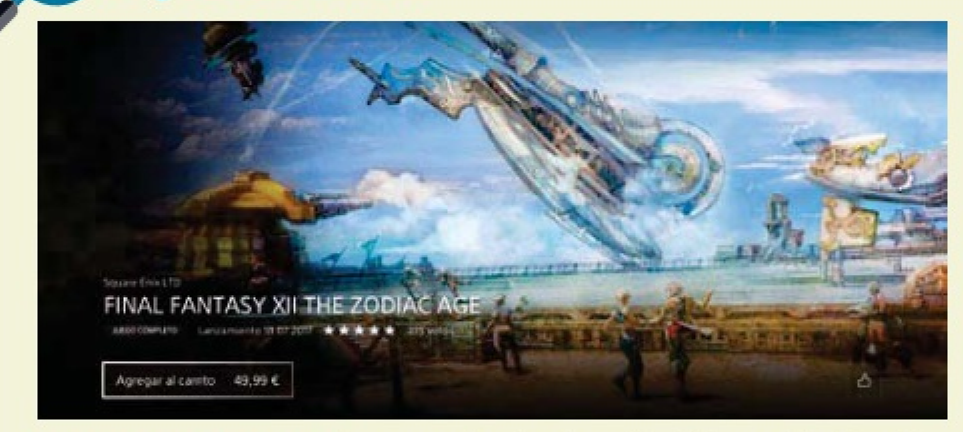
3 CONSOLA PRIMARIA: un concepto único de PS4 que identifica el sistema en el estarán disponibles todos los contenidos descargados/comprados por la cuenta PSN que la seleccione como tal. Todos los demás usuarios que jueguen ella podrán disfrutar de esos contenidos.

4 CONSOLA SECUNDARIA: cualquier sistema PS4 asociado a tu cuenta PSN pero que no identifiques como primaria. Puede haber cientos de consolas secundarias, y en todas ellas podrás usar los contenidos asociados a tu cuenta PSN, pero no los podrán disfrutar el resto de usuarios que usen dicha consola.

En 2 minutos...

CREAR UNA CUENTA PSN. Lo más sencillo es usando un ordenador y desde la web www.playstation.com. En la esquina superior derecha encontrarás "crear cuenta". Sigue las instrucciones y rellena los datos. También puedes hacerlo desde la consola al crear un nuevo usuario en la misma. Deja pulsado el botón PS, ve "Alimentación/Cambiar de usuario/Usuario nuevo", luego elige "crear usuario" y elige "Inscribirse ahora" cuando te pregunten si es la primera vez que usas Playstation Network.

Ojo con....



EL RESTO DE USUARIOS de esa consola primaria podrán disfrutar de los beneficios y juegos de la cuenta PSN que tiene a esa consola por "primaria", salvo opciones como compra de juegos en el PS Store. Sin embargo, si esos usuarios inician sesión en otra consola diferente, no tendrán disponibles ninguno de esos juegos ni opciones. El "dueño" de la cuenta PSN comparte sus beneficios en la cuenta que establezca como primaria, pero sólo en esa.

2. COMPARTIR CONTENIDOS EN OTRA CONSOLA

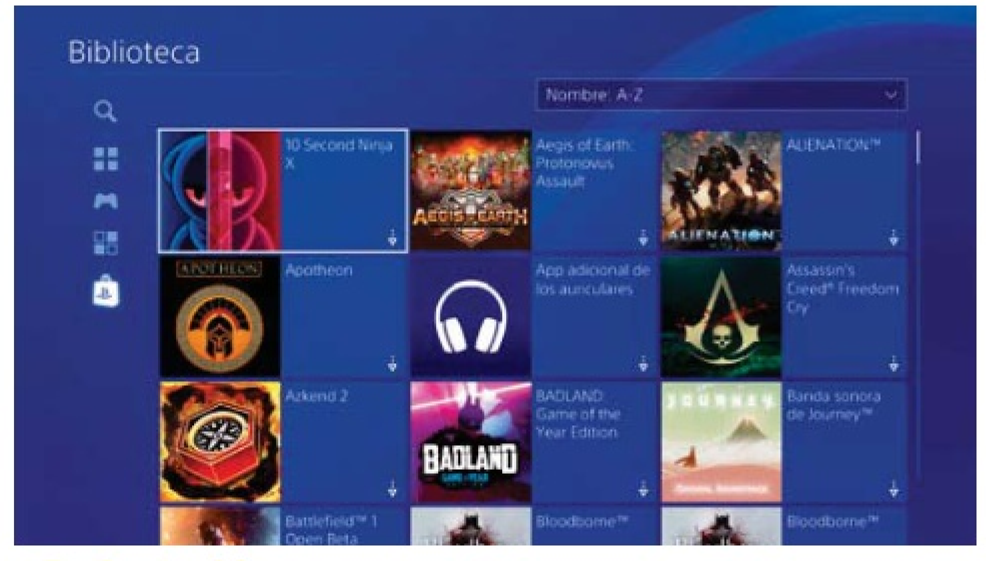
También puedes usar tu cuenta PSN en la consola de un amigo o familiar para poder disfrutar de la mayoría de las ventajas que obtienes desde tu consola principal. Ahora te explicamos cómo hacerlo.



1 Sesión. Cierra la sesión abierta en la consola de tu amigo. Para ello, pulsa el botón PS unos segundos y selecciona "Alimentación/Cambiar de usuario/Usuario nuevo/Crear un usuario" y acepta el "Acuerdo de Usuario" para crear así uno nuevo.



2 Asociar. A continuación se te pedirá que conectes ese usuario con una cuenta PSN, para lo que deberás pulsar sobre "Siguiente", usar los datos de acceso de tu cuenta PSN, pero eligiendo "No" cuando se te pregunte si quieres establecer esa consola como tu "Sistema principal (primaria).



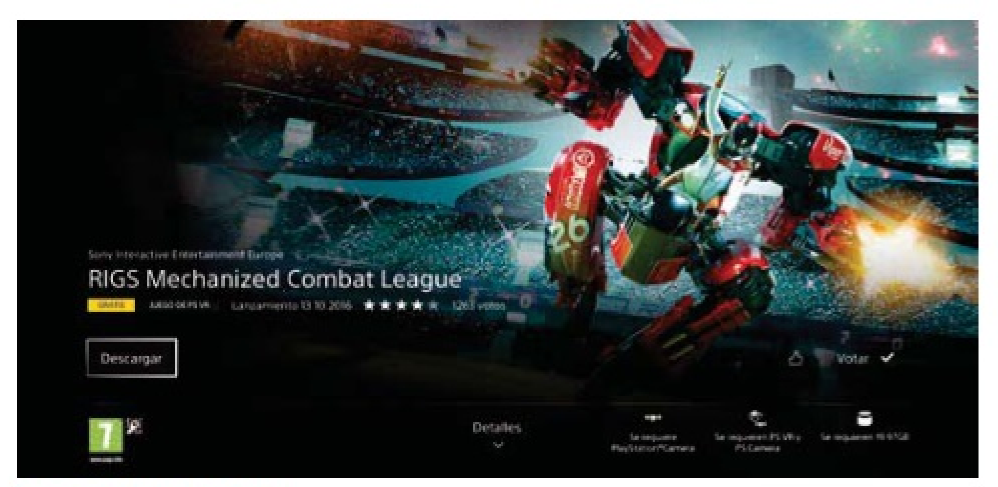
3 Contenido. Podrás descargar los juegos ya comprados anteriormente con tu cuenta PSN en tu propia consola. Para ello ve a "Biblioteca/Comprados". También podrás usar el juego online o disfrutar de tus juegos de PS Plus en esa misma consola secundaria, pero siempre deberás estar conectado a PSN.



4 Restricciones. Los demás usuarios que compartan esa consola secundaria (el dueño de esa consola, tu amigo por ejemplo) no podrán, sin embargo, usar los juegos descargados por tu cuenta. Si intentan jugar a ellos una vez cierres sesión, el sistema no se lo permitirá.

3. COMPARTIR CUENTA CON OTROS USUARIOS

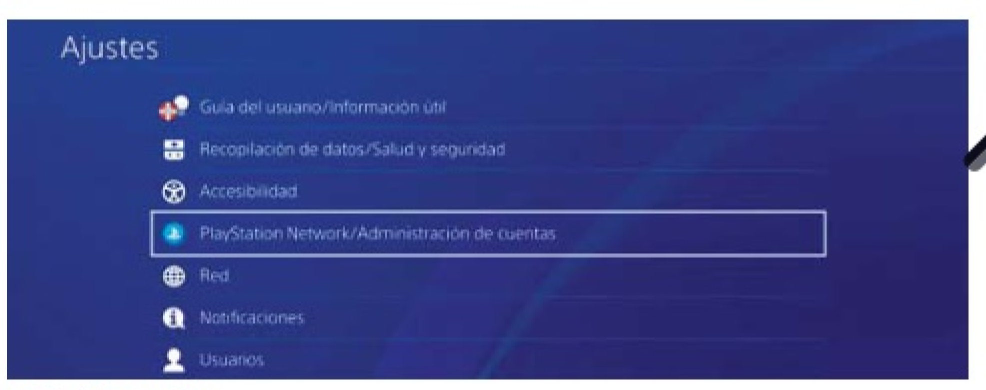
Que cualquier usuario secundario de una consola principal pueda disfrutar de los contenidos descargados por el propietario de la cuenta PSN principal tiene como consecuencia una increíble ventaja: compartir contenido digital con un amigo y ahorrar costes al comprar juegos, suscripciones y todo tipo de contenido, a medias.



1 Requisitos. Necesitas, claro, tu consola PS4 y tu cuenta PSN así como otra consola y otra cuenta de un buen amigo. Para que la cosa tenga gracia deberéis haber descargado juegos que no tenga el otro.



2 Consola principal. Cada uno en su consola y con su cuenta PSN logueada, deberá establecer la consola como secundaria yendo a "Ajustes/Playstation Network-Administración/Activar como tu PS4 principal y seleccionando "Desactivar".



3 Cambio. Deberéis intercambiaros los datos de acceso a vuestras cuentas PSN (usuario y clave). Por esto es tan importante que la persona que escojas sea de total confianza, ya que tendrá acceso a tus datos.



4 Consola principal. cada uno, en su consola, crearán un nuevo usuario dejando pulsando el botón PS y seleccionando "Alimentación/Cambiar de usuario/Usuario nuevo". Luego elige "crear usuario" y asócialo a la cuenta PSN de tu amigo. Luego selecciona "Activar" cuando se te pregunte si quieres seleccionar esa PS4 como sistema principal.

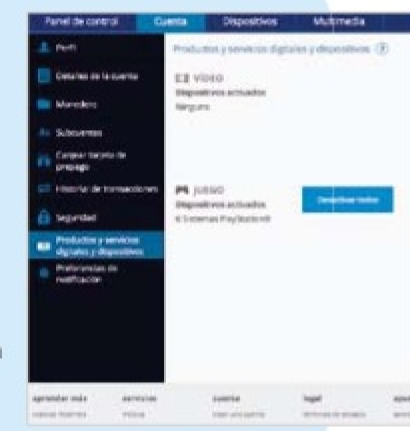
Ojo con....

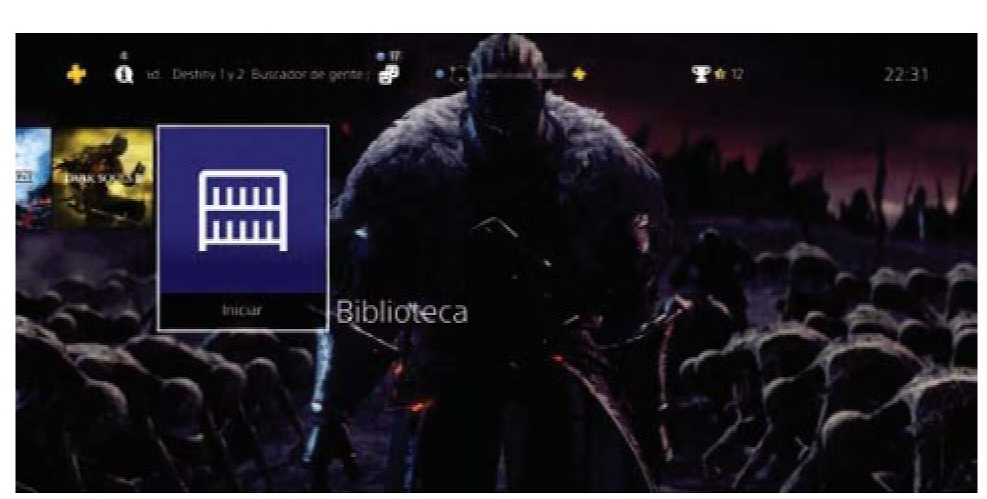


PARA EVITAR QUE TU AMIGO HAGA COMPRAS NO CONSENSUADAS, es mejor que elimines los datos de tus tarjetas de crédito desde la sección "Monedero" de la sección de administrador de cuentas de la web de Playstation. También deberás activar que se te pida una clave antes de cada compra, desde esa misma pantalla. También puedes acceder a estas dos opciones desde PS4, yendo a "Ajustes/Playstation Network-Administrador de cuentas/Información de cuenta/Monedero o Seguridad".

En 2 minutos...

SI EN ALGÚN MOMENTO LA RELACIÓN CON TU AMIGO SE TUERCE y necesitas "recuperar" tu cuenta PSN para volver a establecer tu PS4 como sistema principal, puedes hacerlo yendo a www.playstation.com e iniciando sesión. Elige "Administra mi cuenta/Cuenta/Productos y servicios digitales y dispositivos/Juego" y selecciona "desactivar todos". Luego tendrías que cambiar la contraseña desde el apartado "Cuenta/Seguridad/Cambiar contraseña", volver a tu PS4, loguearte con tu cuenta PSN y seleccionar la consola como "Sistema principal". Podrás hacerlo una vez cada 6 meses.





5 Descarga. Ahora ve a la Biblioteca desde el menú principal y descarga los juegos que tenía tu amigo y tú no. De este modo, pasarán a estar en disponibles en desde el mismo Menú principal de tu PS4. Cada uno deberá hacer lo mismo en su consola.



6 Tu Usuario. Una vez descargados, cambiad de nuevo a vuestro usuario/cuenta PSN original dejando pulsado el botón PS unos segundos, selecciona "Alimentación/Cambio usuario" y eligiendo el tuyo propio. Recuerda que no deberéis volver a seleccionar esa consola como sistema principal, dejadla tal cual está.

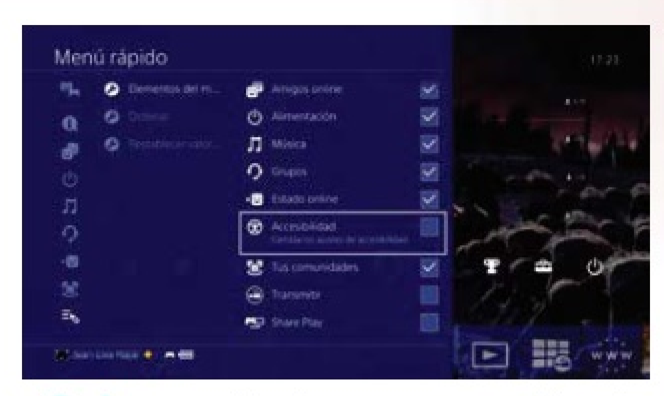
LAS **NUEVAS OPCIONES** RÁPIDAS

Menú rápido

El Menú Rápido ha recibido muchas novedades en las últimas dos grandes actualizaciones del firmware de PS4 (la 4.5 y la 5.0) y ofrece atajos a un montón de las opciones más usadas.



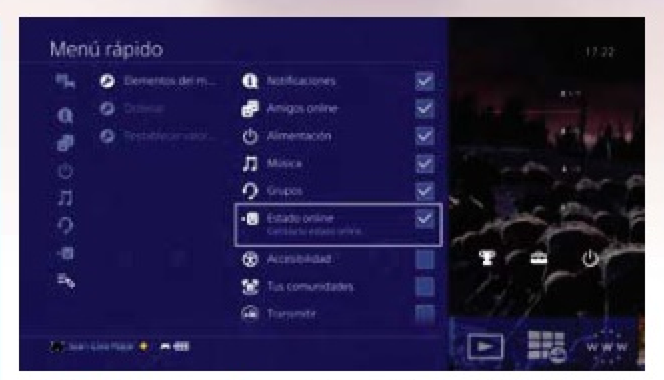
1. LOS PRINCIPALES CAMBIOS



1 Invocar. Para hacer que aparezca deja pulsado, en cualquier momento, el botón PS del Dual Shock 4 durante unos instantes. Gracias a la actualización, ahora es más rápido en aparecer.



2 Navegar. En la columna de la izquierda se muestran los apartados principales, mientras que el lado derecho se adapta para mostrar la información del apartado seleccionado.



3 Personaliza. Con el Menú Rápido desplegado, ve hasta la última opción de la izquierda, "Personalización". Marca los grupo de opciones que quieras que aparezcan y desmarca los que menos uses. También puedes elegir su posición desde la opción "Ordenar". Puedes elegir: Notificaciones, Alimentación, Música, Transmitir, Estado Online, Amigos Online, Grupos, Accesibilidad y Tus comunidades.

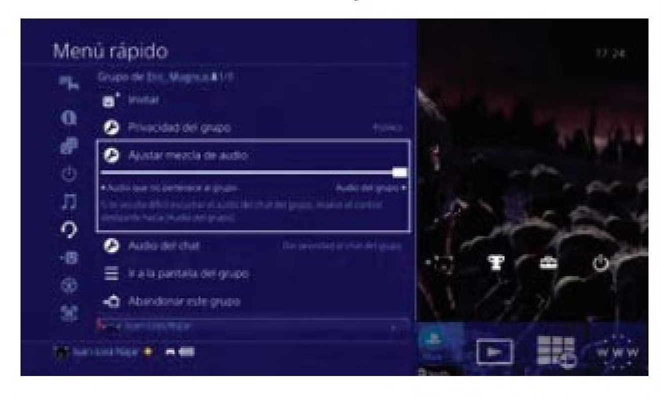
Ojo con....

NO TE ENTRETENGAS MUCHO EN EL MENÚ RÁPIDO SI ESTÁS JUGANDO. Recuerda que el juego no se pausa al acceder a este menú. Si vas a tardar un rato en los ajustes que quieras hacer, es mejor que pauses el juego. Por supuesto, si la idea es trastear mientras lo personalizas a tu gusto, mejor hazlo sin tener ninguna aplicación abierta.

2. SOCIAL: NUEVAS OPCIONES CON AMIGOS

1 Amigos. Desde el Menú Rápido, ve al "Amigos" y podrás ver a la derecha los que están online y enviarle un mensaje o crear un Grupo directamente con el pulsando sobre "...".

2 Grupos. Desde esta sección podrás crear un Grupo de Chat directamente, hacer ajustes en este grupo y, lo más útil, salirte directamente seleccionando "Salir de Grupo".



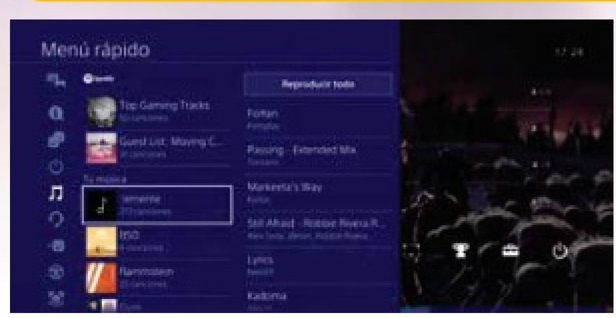
3 Comunidades. Accede a los mensajes de tus comunidades favoritas seleccionando este apartado y luego eligiendo la Comunidad de turno del lado derecho pulsando ✖.

4 Transmisiones. Para comenzar rápidamente una retransmisión, selecciona el apartado "Transmisiones", teniendo una aplicación iniciada y luego pulsando sobre "Transmitir partida".

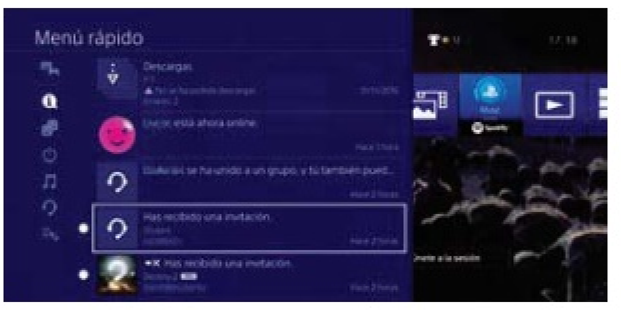
5 Estado Online. Cambia rápidamente entre ser visible para tus amigos o invisible desde "Estado online" y seleccionando a la derecha "online" o "Mostrarse offline".

6 Share Play. Si estás dentro de un Grupo de chat, puedes dejarle el control de tu partida a un amigo desde "Share Play". Pulsa sobre "Iniciar Share Play".

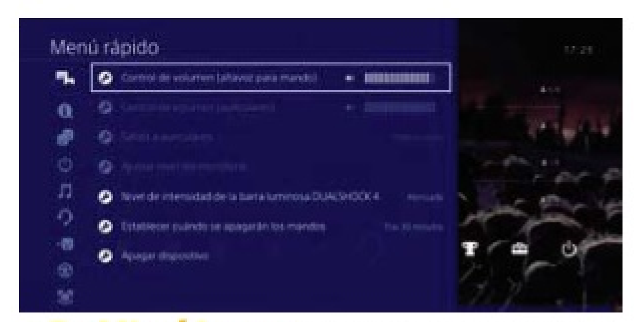
3. MÁS OPCIONES



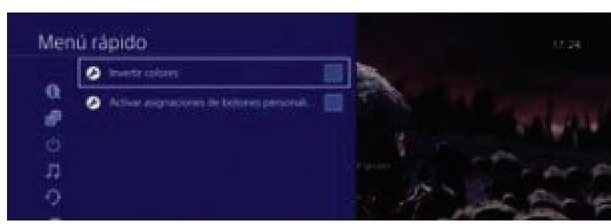
1 Música. Podrás escuchar Spotify o la música que tengas en un USB si, desde el Menú Rápido, vas a "Música". En la derecha podrás navegar entre álbumes y listas y controlar la reproducción. El sonido del juego bajará automáticamente.



2 Notificaciones. Si recibes, por ejemplo, una invitación de juego o de chat, puedes acceder a ellas desde el Menú Rápido. Ve a "Notificaciones" y en la derecha sitúate sobre la invitación de turno. Pulsa ✖ y luego "Unirse".



3 Micrófono. Para controlar el volumen de tu micrófono o el volumen de los auriculares ve, desde el Menú Rápido, a "Dispositivos". A la derecha encontrarás los controles necesarios.



4 Accesibilidad. Si requieres de algún cambio en el interfaz de PS4, podrás hacer cambios rápidos yendo a "Accesibilidad" en el menú izquierdo. A la derecha podrás "Invertir colores" y cambiar los botones del mando con "Activar asignaciones de botones personalizados".

Escríbenos tus cartas a Axel Springer España PlayManía.
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "Guía de compras".
@ Manda tus emails a playmaniacos.playmania@axelspringer.es

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para PlayStation 4

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

DEL 1 AL 31 DE OCTUBRE. DATOS CEDIDOS POR GAME

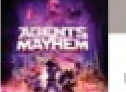
LOS + VENDIDOS PS4


FIFA 18 mantiene el liderato de la lista.

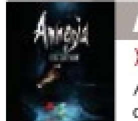
1. FIFA 18 (=)
2. Assassin's Creed Origins (N)
3. Gran Turismo Sport (N)
4. LTM: Sombras de Guerra (N)
5. The Evil Within 2 (N)
6. Rainbow Six Siege (↓)
7. Grand Theft Auto V (↓)
8. PES 2018 (↓)
9. Crash Bandicoot N. Sane Trilogy (↓)
10. NBA 2K18 (↓)


GT Sport está en la primera línea de parrilla.

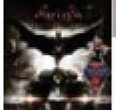
AVENTURAS


AGENTS OF MAYHEM — DISCO
DEEP SILVER » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego divertido y atractivo y con muchos personajes, pero se queda lejos de otros sandbox mucho más variados. NOTA 81

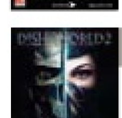

ALIEN ISOLATION — DISCO
SEGA » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
El desarrollo es lento y las mecánicas repetitivas, pero transmite el agobio y el terror de la película original. NOTA 88


AMNESIA COLLECTION
FRICTIONAL GAMES » 28,49€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Amnesia Collection reúne tres grandes clásicos modernos del terror en PC que conservan intactas todas sus virtudes. NOTA 83

ASSASSIN'S CREED: ORIGINS — DISCO ¡Nuevo!
UBISOFT » 69,99 € 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
El viaje de Bayek por el Antiguo Egipto es digno de los que hizo Ezio por Italia y Constantinopla. ¡Un gran regreso! NOTA 93


BATMAN ARKHAM KNIGHT — DISCO
WARNER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una de las mejores aventuras disponibles en PS4, tanto si te gusta Batman como si no. El batmóvil lo cambia todo... NOTA 95


DEUS EX: MANKIND DIVIDED — DISCO
EIDOS » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura completa: sigilo, shooter, RPG... Una experiencia absolutamente redonda en lo que a jugabilidad se refiere. NOTA 94


DISHONORED 2 — DISCO
BETHESDA » 69,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Mezcla sigilo, exploración, puzles y acción de un modo mucho más acertado que la mayoría de aventuras. NOTA 92

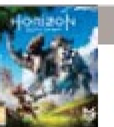


DRAGON QUEST BUILDERS — DISCO
SQUARE ENIX » 59,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
Mejora la fórmula *Minecraft* para crear un mundo del que no querrás salir. Te enganchará como pocos... NOTA 92


GRAND THEFT AUTO V — DISCO
ROCKSTAR » 39,99 € » 30 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una obra maestra que además de una genial historia (con extras respecto a PS3) ofrece un potente modo online. NOTA 94


HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE
NINJA THEORY » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
No tiene mecánicas revolucionarias, pero la aventura resulta fresca, variada, y es una experiencia diferente a todas. NOTA 91


HITMAN - LA PRIMERA TEMPORADA COMPLETA — DISCO
EIDOS » 59,99€ » 1 JUGADOR » SQUARE ENIX » +18 AÑOS
El Hitman de hace un año, pero ahora completo. Ofrece verdadera libertad de acción, resulta original y engancha. NOTA 88


HORIZON: ZERO DAWN — DISCO
SONY » 59,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura en mundo abierto espectacular en todos los aspectos. Un imprescindible y el inicio de una gran saga. NOTA 95



INFAMOUS SECOND SON — DISCO
SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Sigue la estela de los juegos anteriores, un "sandbox" de desarrollo tradicional, con gráficos de nueva generación. NOTA 87

INSIDE
PLAYDEAD » 19,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Sorprende con un desarrollo inteligente y sólido. Un juego tan hostil como irresistible que te va a dar que pensar. NOTA 90

LA TIERRA MEDIA: SOMBRAS DE GUERRA — DISCO
WARNER » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego digno de Mordor, gracias a sus combates, su sistema Némesis ampliado y las mil cosas que podemos hacer. NOTA 90

LEGO DIMENSIONS — DISCO
WARNER » 74,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Con lo mejor de los juegos *LEGO* (acción, puzles, saltos...) y el extra de poder fusionar mundos y coleccionar minifiguras. NOTA 85

MAD MAX — DISCO
WARNER » 24,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción al uso que con su mezcla de géneros y el diseño de niveles es capaz de atrapar horas. NOTA 90

MAFIA III — DISCO
2K GAMES » 29,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un sandbox especial, con una ambientación, una narrativa y una BSO increíbles, aún con sus problemas técnicos. NOTA 82

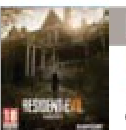
METAL GEAR SOLID V: THE DEFINITIVE ED. — DISCO
KONAMI » 29,99 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción en mundo abierto única, enorme emocionante. El mejor juego de infiltración de la historia. NOTA 97


NIeR AUTOMATA — DISCO
SQUARE-ENIX » 69,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
La unión de dirección artística, banda sonora, trama y jugabilidad hacen de esta aventura una obra de arte. NOTA 93

NIOH — DISCO
SONY » 59,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Team Ninja ha tomado la fórmula de *Dark Souls* y la ha mejorado en algunos aspectos, que no es poca cosa. NOTA 90

NO MAN'S SKY — DISCO
SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura inmensa de exploración espacial que enfadará a unos y encandilará a otros. Una propuesta diferente. NOTA 82

OUTLAST TRINITY — DISCO
WARNER » 34,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Incluye *Outlast*, su DLC y *Outlast 2*. Tres grandes aventuras de terror, que pese a sus fallitos, merecen disfrutarse. NOTA 82


PREY — DISCO
BETHESDA » 69,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura en primera persona con una diseño magistral de niveles, enorme libertad y originales habilidades. NOTA 92

RESIDENT EVIL 7 — DISCO
CAPCOM » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
RE7 reformula el género que él acuñó rescatando muchos conceptos de antaño. El mejor juego de terror de PS4 y VR. NOTA 91



Tres razones para tener...

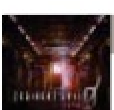
Star Wars Battlefront II

Play ¡El juego del mes!

1. VIVIR EL LADO OSCURO. La gran novedad de esta entrega es su modo individual que nos invita a completar una atractiva campaña en la que formaremos parte del Imperio.

2. CONTENIDOS A TUTIPLÉN. Superando a su antecesor, ofrece cinco modos online con montones de mapas, modo arcade offline a pantalla partida y la campaña individual. Ahí es nada.

3. UNIVERSO EN EVOLUCIÓN. A lo largo de los próximos meses irán llegando montones de actualizaciones, con nuevos mapas, héroes y ¡hasta capítulos de la historia! Juego para rato.



RESIDENT EVIL ORIGINS COLLECTION — DISCO
» CAPCOM » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Se agradece tener dos juegos atemporales en un disco, y más cuando no salieron en PS2 allá por 2002 y 2003.
NOTA 88

RIME — DISCO
» TEQUILA WORKS » 34,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una experiencia genial y un ejercicio de buen gusto. No reinventa el género, pero no lo necesita para ser especial.
NOTA 90



RISE OF THE TOMB RAIDER — DISCO
» SQUARE ENIX » 39,99 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Quizá no impacte tanto como el anterior, pero es la experiencia *Tomb Raider* más completa. Apuesta segura.
NOTA 92



THE EVIL WITHIN 2 — DISCO ¡Nuevo!
» BETHESDA » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego de terror de gran calidad que supera en todo a su antecesor. Es intenso, variado y espectacular.
NOTA 89

THE LAST OF US REMASTERIZADO — DISCO
» SONY » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura soberbia, tan apasionante como en PS3 y ahora más bonita y pulida. Aunque si lo tienes en PS3...
NOTA 95

THE LAST GUARDIAN — DISCO
» SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Quizás no impacta tanto como *Shadow of the Colossus*, pero es un juego de los de antes y el inolvidable Trico cala hondo.
NOTA 86

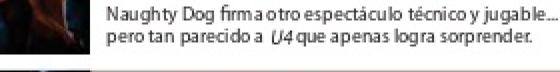


THE SEXY BRUTALE — DISCO
» BADLAND » 19,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una original aventura que nos invita a resolver asesinatos, jugando con el tiempo. Y con una estética muy particular.
NOTA 85



UNCHARTED 4 — DISCO
» SONY » 39,99 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Nathan Drake se despide con una aventura para el recuerdo. Tener una PS4 y no jugar a esta maravilla es no tener vergüenza.
NOTA 98

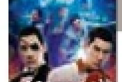
UNCHARTED: EL LEGADO PERDIDO — DISCO
» SONY » 39,99 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS



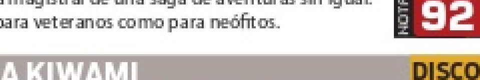
Naughty Dog firma otro espectáculo técnico y jugable... pero tan parecido a *U4* que apenas logra sorprender.
NOTA 87

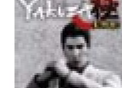
UNTIL DAWN — DISCO
» SONY » 34,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una gran aventura interactiva de terror. Su gran atmósfera y absorbente trama atrapan como una buena peli.
NOTA 87

WATCH DOGS 2 — DISCO
» UBISOFT » 69,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Divertido, sorprendente y con mucha personalidad, uno de los mejores sandbox de PS4. Hackear nunca fue más divertido
NOTA 90



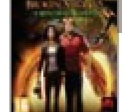
YAKUZA 0 — DISCO
» SEGA » 59,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +18 AÑOS
Otra entrega magistral de una saga de aventuras sin igual. Ideal tanto para veteranos como para neófitos.
NOTA 92



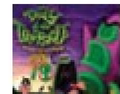


YAKUZA KIWAMI — DISCO
» SEGA » 34,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +18 AÑOS
Su fórmula es peor que la de los *Yakuza* "posteriores", pero como remake de una obra maestra de PS2, es imprescindible.
NOTA 89

AV. GRÁFICAS



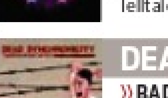
BROKEN SWORD: LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE — DISCO
» REVOLUTION » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un regreso a los viejos tiempos. Una aventura gráfica entretenida llena de misterios, puzzles y humor.
NOTA 78



DAY OF THE TENTACLE REMASTERED
» DOUBLE FINE » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una aventura gráfica clásica, con mucho humor, una trama atemporal que engancha y extras, como *Maniac Mansion*.
NOTA 89



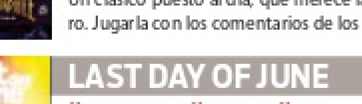
DREAMFALL CHAPTERS — DISCO
» DEEP SILVER » 29,99 € » 1 JUG. » INGLÉS » +16 AÑOS
La historia atrapa, pero la jugabilidad simplificada a lo Telltale Games hace que no termine de engancharnos.
NOTA 70



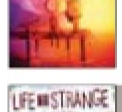
DEAD SYNCHRONICITY — DISCO
» BADLAND » 19,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una aventura gráfica modesta en recursos, pero muy rica en narrativa y puzles con un estilo artístico muy particular.
NOTA 80



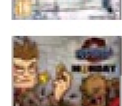
FULL THROTTLE REMASTERED
» DOUBLE FINE » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un clásico puesto al día, que merece la pena si te va el género. Jugarla con los comentarios de los creadores es un lujo.
NOTA 78



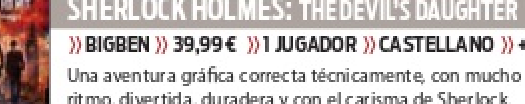
LAST DAY OF JUNE
» 505 GAMES » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Esta bellísima aventura es una experiencia corta, pero intensa, y trae un mensaje que deja "poso" en el jugador.
NOTA 81



LIFE IS STRANGE — DISCO
» SQUARE-ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Ofrece una emotiva historia, un original apartado técnico y una buena narrativa. No te defraudará.
NOTA 87

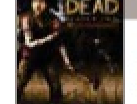


RANDAL'S MONDAY
» NEXUS GAMES » 13,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura gráfica como las de antaño y repleta de guiños "frikis". Si te gusta el género, la vas a disfrutar.
NOTA 81

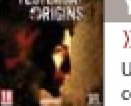


SHERLOCK HOLMES: THE DEVIL'S DAUGHTER — DISCO
» BIGBEN » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura gráfica correcta técnicamente, con mucho ritmo, divertida, duradera y con el carisma de Sherlock.
NOTA 83

SYBERIA 3 — DISCO
» MERIDIEM » 49,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
El regreso de una gran saga con una historia profunda y puzles que ofrecen cierta frescura. Lástima de errores gráficos.
NOTA 77



THE WALKING DEAD SEASON 2 — DISCO
» BADLAND » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura gráfica que funciona muy bien y resulta absorbente. Reúne los 5 episodios lanzando en PS Store.
NOTA 88



YESTERDAY ORIGINS — DISCO
» MERIDIEM » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura llena de momentos estelares y puzles complicados que ha superado todas nuestras expectativas.
NOTA 88



PERIFÉRICOS DE PS4

1 Dual Shock 4
SONY | 69,95 €



Si necesitas un segundo Dual Shock 4, ahora hay muchas opciones disponibles, y todas al mismo precio.

2 PlayStation Camera
SONY | 59,95 €



Gracias a esta cámara, podrás disfrutar de juegos de realidad aumentada y controlar ciertas funciones de la consola. Imprescindible para PlayStation VR.



3 Cable HDMI GX 4K
INDECA | 12,95 €



Pensando en los usuarios de PS4 Pro, Indeca nos ofrece un cable HDMI compatible con teles 4K Ultra HD (además de 3D). Tiene dos metros de longitud y cabezales dorados.

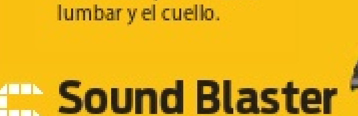
4 Turtle Beach Elite 800
TURTLE BEACH | 299,90 €



Unos auriculares que rebosan calidad por los cuatro costados. Son inalámbricos (wi-fi), ofrecen sonido envolvente (surround) y son compatibles con PS3 y PS4. Gran calidad de sonido y montones de ecualizaciones. Aptos para jugar, escuchar música...

5 Silla Resto GX7 707 Trust Gaming
TRUST GAMING | 299,95 €

Fabricada en materiales de alta calidad, esta silla garantiza comodidad en largas sesiones de juego. Se adapta a todo tipo de usuarios gracias a sus opciones de ajuste y a su especial acolchado para la zona lumbar y el cuello.



6 Sound Blaster X Katana
CREATIVE | 299,95 €

Un set de sonido de calidad superior y con un diseño sencillo y compacto. Hay pocas opciones mejores si no dispones de mucho espacio y buscas facilidad de instalación (y tu PS4 no es Slim).



7 T150 Force Feedback
THRUSTMASTER | 199,99 €

Otro gran volante de Thrustmaster, tremendamente versátil y con opciones como ángulo de giro ajustable, un diseño elegante y una calidad en los acabados sensacional. Y, cómo no, es compatible con PS4 y PS3, para que puedas sacarle el máximo rendimiento.







Los cuatro mejores juegos...



1 » Wolfenstein II: The New Colossus

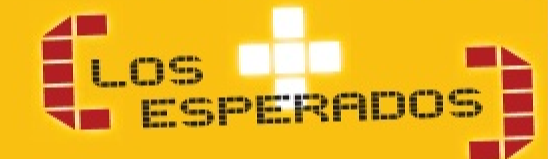
En la secuela de *The New Order*, el protagonista de la saga *Wolfenstein*, B.J. Blazkowicz, viaja a una Norteamérica distópica invadida por los nazis, que se entienden estupendamente con el Ku Klux Klan. Una divertidísima espiral de destrucción en la que visitamos lugares como Roswell, Nuevo México o Nueva Orleans.



2 » Call of Duty: WWII

Junto a su (cortita) Campaña y a su potente multijugador, la tercera "pata" del nuevo *CoD* vuelve a ser su modo Zombis, que esta vez nos lleva a Mittelburg, un pueblo bávaro en el que hay que recuperar unas obras de arte robadas por los nazis. Aunque también descubriremos que esconde un poder monstruoso...

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: **playmania@axelspringer.es**



1 The Last of Us Part II

» PS4 » SONY » AV. DE ACCIÓN » SIN CONFIRMAR

El sorprendente tráiler mostrado en la Paris Games Week (no salen ni Ellie ni Joel y todo son personajes nuevos) nos ha dejado sin aliento. Eso sí, aún no hay fecha de salida.



2 Red Dead Redemption 2

» PS4 » ROCKSTAR » AV. DE ACCIÓN » PRIMAVERA

La primavera, la sangre altera. Y más la del próximo año en la que por fin veremos lo nuevo de Rockstar. ¡Que largos se nos van a hacer estos meses de otoño e invierno!



3 Dragon Ball FighterZ

» PS4 » BANDAI NAMCO » LUCHA » 26 DE ENERO

Al menos tras la resaca navideña, y mientras esperamos los bombazos de arriba, siempre nos quedarán juegazos como *DB FighterZ*, que nos amenizará el comienzo del año.

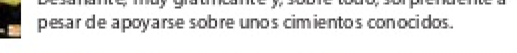
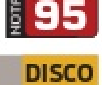




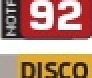
ROL

BLOODBORNE GOTY — DISCO
» FROM SOFTWARE » 44,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
La edición GOTY de uno de los mejores juegos que tiene PS4 incluye un DLC que se nos antoja imprescindible. NOTA 94

DARK SOULS III — DISCO
» BANDAI NAMCO » 49,99 € » 6 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Desafiante, muy gratificante y, sobre todo, sorprendente a pesar de apoyarse sobre unos cimientos conocidos. NOTA 95

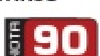



DRAGON AGE: INQUISITION — DISCO
» EA GAMES » 19,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un RPG casi inabarcable que se convierte por desarrollo, profundidad y complejidad, en un grande del género. NOTA 92



FALLOUT 4 — DISCO
» BETHESDA » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Uno de los mejores del año, por posibilidades de juego, duración, diversión. Ofrece un mundo en el que perderse meses. NOTA 95

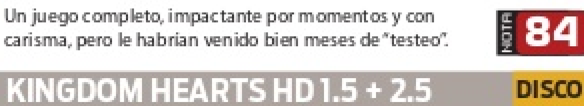
FINAL FANTASY X / X-2 — DISCO
» SQUARE ENIX » 19,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una de las mejores entregas de *Final Fantasy* que llega a PS4 remasterizado y con toda la magia de los clásicos. NOTA 90



FINAL FANTASY XV — DISCO
» SQUARE ENIX » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un gran juego de rol que hace honor a su nombre, pero con combates en tiempo real y en mundo abierto. NOTA 92




MASS EFFECT ANDROMEDA — DISCO
» EA GAMES » 39,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un juego completo, impactante por momentos y con carisma, pero le habrían venido bien meses de "testeo". NOTA 84



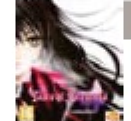
KINGDOM HEARTS HD 1.5 + 2.5 — DISCO
» SQUARE ENIX » 49,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una ocasión única de disfrutar de una de las mejores sagas de aventuras de Square Enix. Una recopilación sensacional. NOTA 87

PERSONA 5 — DISCO
» KOCH MEDIA » 69,99€ » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS
Uno de los mejores juegos de rol que puedes disfrutar. Esta obra maestra inolvidable lo tiene todo para engancharte. NOTA 95

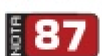
PILLARS OF ETERNITY — DISCO
» OBSIDIAN » 49,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Tiene un ritmo lento, un argumento enrevesado y un universo complejo, pero también es muy completo y profundo. NOTA 90



SOUTH PARK: RETAGUARDIA EN PELIGRO — DISCO ¡Nuevo!
» UBISOFT » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Es una secuela continuista, pero el sistema de combate es más profundo y el humor nos mantiene pegados al mando. NOTA 88



TALES OF BERSERIA — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Extenso JRPG que ofrece muchas posibilidades y una trama apasionante acompañada de un buen apartado técnico. NOTA 87



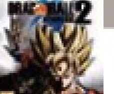
THE ELDER SCROLLS ONLINE — DISCO
» BETHESDA » 29,95 € » MASIVO » INGLÉS » +18 AÑOS
Un *TES* con el atractivo añadido de jugarlo con y contra otros jugadores online. Y sin cuotas, pero en inglés... NOTA 86

THE WITCHER III WILD HUNT: GOTY — DISCO
» BANDAI NAMCO » 49,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura épica y mastodóntica, que engancha de principio a fin y con un apartado gráfico espectacular. NOTA 95



WORLD OF FINAL FANTASY — DISCO
» SQUARE ENIX » 59,99€ » 2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un JRPG de lo más clásico con toda clase de guiños a la saga y un sistema de captura de enemigos muy divertido. NOTA 85

LUCHA



DRAGON BALL XENOVERSE 2 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,99€ » 6 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Vivir una historia alternativa de Dragon Ball mola. Es más completo que el anterior, pero demasiado parecido. NOTA 80

GUILTY GEAR XRD REV2 — DISCO
» BADLAND » 34,99€ » 2 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Un juego de lucha 2D grandioso en todos los sentidos. Si tienes el anterior, puedes actualizarlo por 17 €. NOTA 89

INJUSTICE 2 — DISCO
» WARNER » 69,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Héroes y villanos de DC en un juego de lucha profundo, espectacular y con muchos modos para disfrutar solo u online. NOTA 91

MARVEL VS CAPCOM INFINITE — DISCO
» CAPCOM » 59,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Sin ser perfecto ni revolucionario, es un juego de lucha completo y divertido, apto para cualquier tipo de jugador. NOTA 84

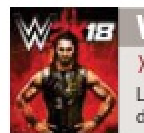
MORTAL KOMBAT XL — DISCO
» WARNER » 59,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Lo mejor de los *Mortal Kombat* de siempre, con un gran apartado gráfico, un potente online y todos los DLC. NOTA 92



STREET FIGHTER V — DISCO
» CAPCOM » 39,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un espectacular y brillante juego de lucha que ahora es un poco escaso en opciones, pero que se actualiza gratis. NOTA 90

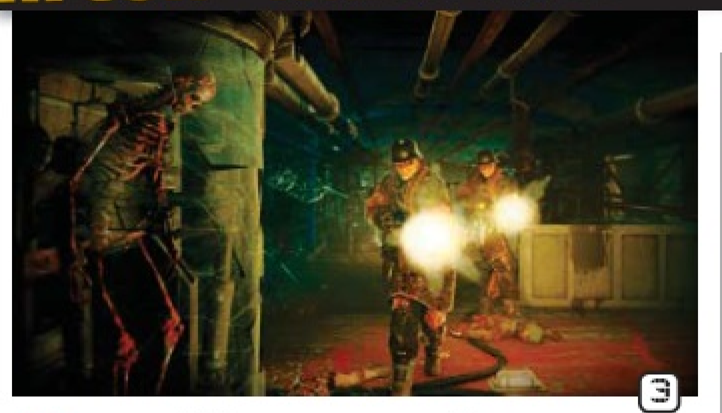
THE KINGS OF FIGHTERS XIV — DISCO
» SNK » 29,99€ » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Toma lo mejor de la saga, innova con elementos jugables y añade un nuevo engine 3D. No podríamos desear nada mejor. NOTA 90

TEKKEN 7 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
El *Tekken* más completo, equilibrado, cuidado y con más extras. El culmen del "Torneo del Puño de Hierro". NOTA 90



WWE 2K18 — DISCO ¡Nuevo!
» 2K SPORTS » 69,99€ » 6 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Lucha libre de la buena, en una entrega más completa que la del año pasado, aunque sigue teniendo margen de mejora. NOTA 84

... con "nazis alternativos"



3

Zombie Army Trilogy

Derrotar a Hitler era el gran objetivo de los aliados en la Segunda Guerra Mundial. Pero... ¿y si el "führer" se alzara después de muerto lanzando a sus huestes nazis (igualmente zombis) a una batalla sin cuartel? Lo descubriremos en estas tres Campañas con veinte niveles que pueden disfrutarse en cooperativo.

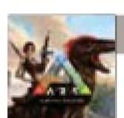


4

Ring of Red

Cambiamos zombis por mechas en otra Segunda Guerra Mundial alternativa. Las potencias del Eje han sido derrotadas, pero aquí la acción se sitúa en el frente oriental, en el que rusos y americanos luchan por conquistar Japón a golpe de combate por turnos. Salió en PS2 en 2001 y está en la Store... americana.

SHOOT'EM UP



ARK: SURVIVAL EVOLVED — DISCO

» WILDCARD » 69,99€ » 70 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Acción, creación y supervivencia en un mundo online plagado de peligros. Un gran idea, pero que debe pulirse.

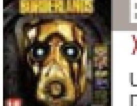
NOTA 72

BATTLEFIELD 1 — DISCO

» EA GAMES » 44,99 € » 64 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

El cambio de ambientación le ha sentado de lujo a una saga que conserva unas mecánicas incontestables.

NOTA 91



BORDERLANDS: UNA COLECCIÓN MUY GUAPA — DISCO

» 2K GAMES » 59,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un pack con los dos últimos *Borderlands* de PS3 y todo su DLC. Imprescindible si no los jugaste, largo y divertido.

NOTA 91

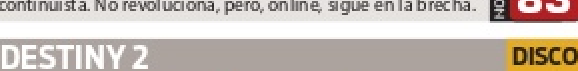


CALL OF DUTY WWII — DISCO ¡Nuevo!

» ACTIVISION » 69,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18

La vuelta de la SGM es un acierto, pero todo es demasiado continuista. No revoluciona, pero, online, sigue en la brecha.

NOTA 83





DESTINY 2 — DISCO

» ACTIVISION » 69,99€ » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Es todo lo que nos hubiera gustado ver en el original, con un mundo abierto para explorar y corrigiendo errores pasados.

NOTA 91

DOOM — DISCO

» BETHESDA » 19,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una lección magistral de cómo crear un shooter realmente adictivo sin necesidad de artificios o eventos guionizados.

NOTA 90



EVE VALKYRIE — DISCO

» SONY » 59,99€ » 16 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un simulador de combate espacial que impacta con PS VR, aunque se quede corto en modos, naves, escenarios...

NOTA 72

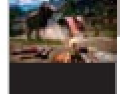


FAR CRY PRIMAL — DISCO

» UBISOFT » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Las mecánicas habituales de la saga, pero ambientado en la prehistoria, con garrotes, arcos, mamuts...

NOTA 83



FAR CRY 4 — DISCO

» UBISOFT » 39,99 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Su fórmula se parece mucho a la de *Far Cry 3*, pero está mucho más pulida y tiene un cooperativo de locos.

NOTA 92

FARPOINT — DISCO

» SONY » 59,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una experiencia para PS VR frenética, pero que podía haber dado mucho más de sí. Quizás en una segunda parte...

NOTA 80

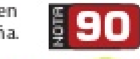


OVERWATCH — DISCO

» BLIZZARD » 34,99€ » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un multijugador repleto de carisma, con personajes bien definidos y equilibrados. Lástima que no tenga campaña.

NOTA 90



STAR WARS BATTLEFRONT II — DISCO ¡Nuevo!

» EA GAMES » 69,99 € » 40 JUGADORES » CASTELLANO » +16

El carisma del universo Star Wars con un multijugador muy superior al del juego anterior y una divertida campaña.

NOTA 90



SUPERHOT VR

» SUPERHOT TEAM » 24,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Una divertida propuesta y original propuesta para PS VR (hay una versión para PS4) que te atrapará las 4 horas que dura.

NOTA 79



TITANFALL 2 — DISCO

» EA GAMES » 39,99 € » 16 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Titanfall 2 ofrece una propuesta divertida y frenética, con una campaña fantástica y un adictivo multijugador.

NOTA 87

WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS — DISCO ¡Nuevo!

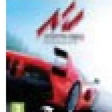
» BETHESDA » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18

Con su diversión intachable y un guión muy trabajado, *The New Colossus* está llamado a convertirse en un clásico.

NOTA 90



VELOCIDAD



ASSETTO CORSA — DISCO

» 505 GAMES » 29,99 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un simulador con mayúsculas, imprescindible si tienes un volante. Las sensaciones que transmite son increíbles.

NOTA 90



DIRT 4 — DISCO

» CODEMASTERS » 59,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un enorme juego de rally con una soberbia mezcla de los conceptos de *DiRT Rally* y *DiRT 3*. Colin McRae es inmortal.

NOTA 92

DRIVECLUB VR — DISCO

» SONY » 39,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Es una de las experiencias más completas que hay para PS VR. Si jugasteis al original, notaréis mucho el reciclaje.

NOTA 80

F1 2017 — DISCO

» CODEMASTERS » 69,99€ » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una magnífica propuesta destinada a que los seguidores de la F1 disfruten al máximo delante de la consola.

NOTA 82

GRAN TURISMO SPORT — DISCO ¡Nuevo!

» SONY » 59,99 € » 24 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Pierde el modo individual en favor de un potente y divertido multijugador online, aunque corto en contenido por ahora.

NOTA 85

MOTOGP 17 — DISCO

» MILESTONE » 69,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

El juego oficial del campeonato, está ya un poco obsoleto. Es casi igual al del año pasado y precisa pasar por el taller.

NOTA 70

NEED FOR SPEED: PAYBACK — DISCO ¡Nuevo!

» EA GAMES » 69,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +12

Velocidad y diversión sin complejos, en una espectacular trama cinematográfica, aunque con ritmo irregular.

NOTA 80

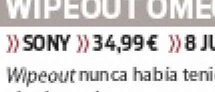


PROJECT CARS 2 — DISCO

» BANDAI NAMCO » 69,99 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

El control tiene altibajos, pero la cantidad de circuitos, el ciclo día-noche o la meteorología son una referencia para el género.

NOTA 90



WIPEOUT OMEGA COLLECTION — DISCO

» SONY » 34,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Wipeout nunca había tenido un aspecto tan espectacular, a la altura de esta gran saga por la que no pasan los años.

NOTA 90



ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1. **Winning Eleven 2018** (N) — PS4 | KONAMI | DEPORTIVO

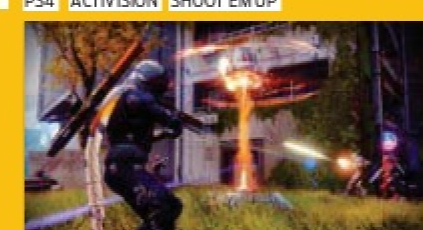


El fútbol de Konami es una institución en Japón. Comparte lista con algunos éxitos occidentales que salen ahora allí.

2. **Dragon Quest XI** (↓) — PS4 | SQUARE ENIX | ROL
3. **Everybody's Golf** (N) — PS4 | SONY | DEPORTIVO
4. **Destiny 2** (N) — PS4 | ACTIVISION | SHOOT'EM UP
5. **Uncharted: The Lost Legacy** (↓) — PS4 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN

EE.UU.

1. **Destiny 2** (N) — PS4 | ACTIVISION | SHOOT'EM UP

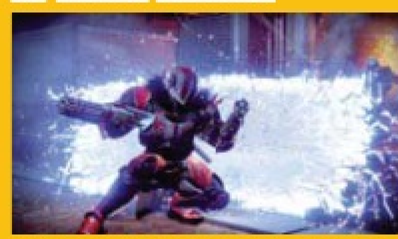


Destiny 2 y los simuladores de los deportes que triunfan en Estados Unidos copan las listas de éxitos post-veraniega.

2. **Madden NFL 2018** (N) — PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO
3. **NHL 18** (N) — PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO
4. **Dishonored: Death of the Outsider** (N) — PS4 | BETHESDA | AVENTURA DE ACCIÓN
5. **NBA Live 18** (N) — PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO

EUROPA

1. **Destiny 2** (N) — PS4 | ACTIVISION | PLATAFORMAS



Los juegos deportivos y *Destiny 2* también triunfan en la lista europea, en la que aún no han entrado los éxitos de octubre.

2. **NBA 2K18** (N) — PS4 | 2K SPORTS | DEPORTIVO
3. **PES 2018** (N) — PS4 | KONAMI | DEPORTIVO
4. **Uncharted: The Lost Legacy** (N) — PS4 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN
5. **Dishonored: Death of the Outsider** (N) — PS4 | BETHESDA | AVENTURA DE ACCIÓN

MÁS QUE JUEGOS



Merchandising oficial Assassin's Creed Origins

store.ubi.com/es/ | Varios precios

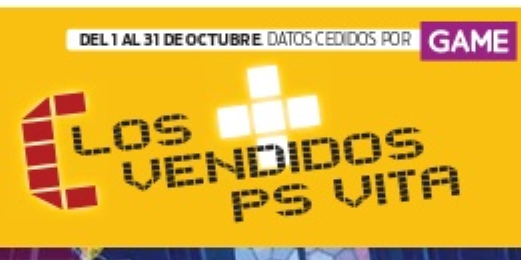
Toda saga tiene un comienzo, y estos días estamos disfrutando de *Assassin's Creed Origins*, la entrega más ambiciosa de la franquicia que, además, nos narra los inicios de la Hermandad más famosa de los videojuegos. Pues en el Store de Ubisoft puedes encontrar todo su merchandising oficial, aunque algunos precios espanten...

Camisetas Wolfenstein II

store.bethsoft.com | Varios precios

Y en el store de Bethesda también encontraremos buen "merchandising" oficial del explosivo y divertidísimo *Wolfenstein II: The New Colossus*. Aquí predominan sobre todo las camisetas (algunas más "obvias" que otras), aunque también hay una chaqueta que mola todo, litografías, la guía oficial del juego...

DEL 1 AL 31 DE OCTUBRE. DATOS CEDIDOS POR GAME





Danganronpa V3: Killing Harmony ha conquistado PS Vita.

1. Danganronpa V3: KH (↑)
2. NFS: Most Wanted 2012 (↓)
3. Minecraft (↑)
4. LEGO Star Wars: Ep.VII (↑)
5. LEGO Marvel Vengadores (=)
6. Ys VIII: Lacrimosa of Dana (↓)
7. Chaos Child (N)
8. Tetris Ultimate (↓)
9. Lego Ninjago: Nindroids (↓)
10. God Eater 2: Rage Burst (=)



Chaos Child pega fuerte en PS Vita.

ACCIÓN



AOT: WINGS OF FREEDOM — DISCO
KOEI TECMO » 59,99€ » 4 JUGADORES » INGLÉS » +18 AÑOS

Una recreación muy digna de uno de los mejores manganime del momento. Divertido, gratificante y espectacular. NOTA 80



BATTLEZONE PS VR
REBELLION » 39,99€ » 4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un futurista juego de acción para PS VR que disfrutarás si no te marea y juegas con tres amigos en cooperativo. NOTA 73



DmC DEFINITIVE EDITION — DISCO
CAPCOM » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

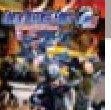
Un buen lavado gráfico y nuevos modificadores y niveles de dificultad que nos hacen querer repetir. NOTA 89

DIABLO III: ETERNAL COLLECTION — DISCO
BLIZZARD » 69,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Rol de acción de gran calidad que ha mejorado con el tiempo gracias a todos los añadidos y expansiones de esto años. NOTA 91

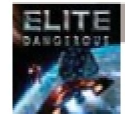
DRAGON QUEST HEROES II — DISCO
OMEGA FORCE » 59,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Da igual que no te vayan los Musou: añade las gotas justas de RPG para gustar tanto a fans de la acción como de la saga. NOTA 89



EARTH DEFENSE FORCE 4.1 — DISCO
SANDLOT » 44,95 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Defender la Tierra de monstruos gigantes es muy divertido, aunque técnicamente es "de serie B". NOTA 78



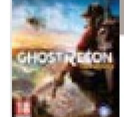
ELITE DANGEROUS — DISCO
FRONTIER » 49,99 € » MMO » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un gran juego espacial que se toma muy en serio su condición de simulador, con todo lo bueno y malo que conlleva. NOTA 80



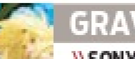
FOR HONOR — DISCO
UBISOFT » 69,99€ » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Vikingos, caballeros y samuráis se enfrentan en un juego con un gran sistema de combate, pero escaso de contenido. NOTA 77



GHOST RECON: WILDLANDS — DISCO
UBISOFT » 69,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

En cooperativo tiene un gran potencial, pero en solitario acusa sus errores y no convence como nos habría gustado. NOTA 82



GRAVITY RUSH 2 — DISCO
SONY » 59,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una larga y variada aventura que nos obligar a usar la gravedad para luchar y avanzar. Sabe atrapar. NOTA 91



GUACAMELEE! SUPER TURBO CHAMP. ED.
DRINKBOX » 13,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Nueva versión que añade más contenido a un juego ya genial. Si tenías el original, quizá no te merezca la pena... NOTA 89



HOTLINE MIAMI 2
DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS



Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un sobrebio y adictivo juego de acción, de estética pixelada. NOTA 86

KNACK II — DISCO
SONY » 39,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Acción plataformas y puzles en un desarrollo sencillo y apto para todos lo públicos. Mejora al primero, pero sin fascinar. NOTA 80

ONE PIECE PIRATE WARRIORS 3 — DISCO
NAMCO BANDAI » 29,99 € » 2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Extenso y muy completo, tanto en número de personajes como en su argumento. Es uno de los mejores *One Piece*. NOTA 86

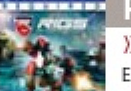
RAIDERS OF THE BROKEN PLANET
MERCURY STEAM » GRATIS » 5 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un original juego de acción, con un multijugador único que supone un soplo de aire fresco. Cada campaña a 9,99 €. NOTA 83



RATCHET & CLANK — DISCO
SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Este simpático dúo regresa con mucha fuerza en su estreno en PS4. Diversión y acción por igual en un show hecho juego. NOTA 92

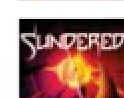


RIGS MECHANIZED COMBAT LEAGUE — DISCO
SONY » 59,99€ » 6 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS

En este deporte futurista pilotamos enormes mechas. Rápido y divertido, es uno de los mejores juegos de PS VR. NOTA 79

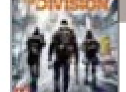
SNIPER ELITE 4 — DISCO
BADLAND » 69,99€ » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Ser un francotirador divierte, pero la apuesta por niveles abiertos le resta elementos estratégicos y lo hace menos único. NOTA 78



SUNDERED
TUNDER LOTUS » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Aventura de precioso diseño, que mezcla con acierto acción, plataformas y puzles, aunque nos obliga demasiado a repetir. NOTA 81



THE DIVISION — DISCO
UBISOFT » 24,99 € » 24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Con una mezcla de géneros que funciona (acción, rol y multijugador online) y gran ambientación, sabe atrapar. NOTA 91

THE SURGE — DISCO
DECK 13 » 59,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura, al estilo *Souls* pero futurista y con gratas novedades. La dirección artística y el diseño de niveles fallan. NOTA 79

TOUKIDEN 2 — DISCO
KOEI TECMO » 59,99 € » 1-4 JUG. » INGLÉS » +16 AÑOS

Con *Toukiden 2* la saga se aleja de la sombra de *Monster Hunter*, encontrando una fórmula propia que engancha. NOTA 86



UNTIL DAWN RUSH OF BLOOD — DISCO
SONY » 19,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un arcade de pistola para PS VR, con una ambientación terrorífica que le sienta muy bien. Dura poco, pero divierte. NOTA 71



WARRIORS ALL-STARS — DISCO
KOEI TECMO » 59,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Los amantes del musou se lo pasarán en grande repartiendo mamporros a diestro y siniestro y reclutando personajes. NOTA 75

WORLD OF TANKS
WARGAMING » GRATIS » 30 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS



Un "free to play" que engancha con su mezcla de acción y estrategia. Pagues a posteriori o no, debes probarlo. NOTA 85



TBS: Inferno Squad Agent

www.gamestop.com 24,99€

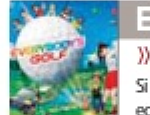
Para celebrar el lanzamiento de *Star Wars Battlefront II*, en GameStop tienen esta figura en exclusiva perteneciente a la famosa colección de figuras de Hasbro The Black Series. Lo malo es que, al no haber ya tiendas GameStop en España, el que quiera este Inferno Squad Agent tendrá que pedirlo de importación.

Merchandising oficial Call of Duty WWII

www.game.es Varios precios

Y terminamos llamando a filas a todos los fanáticos de *Call of Duty*, que estarán encantados de saber que en Game hay todo tipo de "merchandising" oficial de su última entrega: carteras, llaveros, monos, pantalones, cinturones, camisetas...

DEPORTIVOS

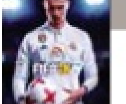


EVERYBODY'S GOLF — DISCO

» SONY » 39,99 € » 20 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Si piensas que el golf es un deporte aburrido, prueba a echarte unas partidas a esto. Seguro que cambias de idea.

NOTA 80

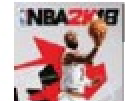


FIFA 18 — DISCO

» EA SPORTS » 69,99€ » 22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Es muy continuista, en contraste con el subidón del año pasado, pero sigue siendo el juego de fútbol más completo.

NOTA 87



NBA 2K18 — DISCO

» 2K SPORTS » 69,99 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

En la cancha es imbatible, el mejor juego de basket de la historia: jugabilidad, gráficos, modos de juego...

NOTA 92

PES 2018 — DISCO

» KONAMI » 59,99 € » 22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Apenas tiene fichajes, pero sus partidos resultan divertidos y tiene algunas licencias con tirón (aunque le falten otras).

NOTA 82





ROCKET LEAGUE COLLECTOR'S EDITION

» PSYONIX » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una sencilla mezcla de fútbol y coches, muy divertido jugando en compañía y ahora en físico con todo el DLC.

NOTA 83



STEEP

» UBISOFT » 69,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Snowboard, esquí, parapente y traje volador, para un juego de deportes de riesgo diferente y divertido.

NOTA 81

PLATAFORMAS



CRASH BANDICOOT N. SANE TRILOGY — DISCO

» ACTIVISION » 39,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Los tres primeros *Crash* con apartado técnico actual, pero casi iguales, incluido el control, a lo que jugamos en su día.

NOTA 87



MALDITA CASTILLA EX

» ABYLIGHT » 11,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Llega en 2017, pero tiene el alma de un juego de los 80. Si os gustan la acción y las plataformas, es obligatorio.

NOTA 86



ROGUE LEGACY

» CELLAR DOOR » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un divertido plataformas de acción con toques roleros que explota con inteligencia y humor el componente "azar".

NOTA 86



SONIC MANIA

» SEGA » 19,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Es Sonic en estado puro. Los elementos clásicos siguen funcionando y los nuevos no desentonan en absoluto.

NOTA 90

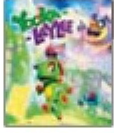


WONDERBOY THE DRAGON'S TRAP

» SEGA » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Todo un ejemplo de cómo debe hacerse un "remake". Si te gustó el original de Master System, éste lo vas a gozar.

NOTA 82



YOOKA-LAYLEE — DISCO

» TEAM 17 » 34,99€ » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas de los de toda la vida. Con él, os sentiréis como si volvierais a los 90, con *Banjo-Kazooie*, *Spyro*...

NOTA 87

ESTRATEGIA

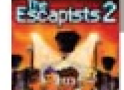


SHADOW TACTICS — DISCO

» DAEDALIC ENT. » 39,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Infiltración y táctica en el Japón feudal que recuerda a *Commandos*. Si este tipo de juegos te gustan, te atrapará.

NOTA 81

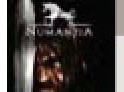


THE ESCAPISTS 2 — DISCO

» TEAM 17 » 29,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Los jugadores más pacientes (o cabezones) lo van a pasar en grande: escapar de la cárcel nunca fue más divertido.

NOTA 80

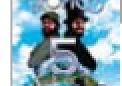


NUMANTIA — DISCO — ¡Nuevo!

» RECO TECH. » 29,99€ » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Estrategia por turnos que recrea con realismo la guerra entre romanos y celtíberos. No es profundo, pero engancha.

NOTA 76



TROPICO 5 — DISCO

» KALYPSO » 29,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un gran simulador que sabe enganchar y ofrece opciones de sobra para desatar al gestor que llevamos dentro.

NOTA 81



XCOM 2 — DISCO

» 2K GAMES » 49,99€ » 2 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

El mejor juego de estrategia que puedes disfrutar en PS4. Esperemos que los bugs del port se solucionen vía parches.

NOTA 90

VARIOS

LEGO WORLDS — DISCO

» WARNER » 29,99€ » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un *Minecraft*, pero LEGO. Si perdonas sus defectos, ofrece muchísimas posibilidades de creación y multijugador.

NOTA 84

STARDEW VALLEY — DISCO

» 505 GAMES » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Estrategia, simulación, exploración... Hay tanto por hacer que te enganchará. Un juego enorme para jugar a tu rimo.

NOTA 85



REZ INFINITE — DISCO

» SEGA » 29,99 € » 8 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS

A la inolvidable creación de Tetsuya Mizuguchi le sienta de lujo el visor de PS VR. Eso sí, es corto y su precio es elevado.

NOTA 84

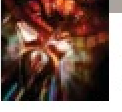


THE WITNESS

» THEKLA INC. » 36,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Si te gustan los puzles, es tu juego. Precioso, inteligente y muy difícil pero sin una historia tradicional.

NOTA 90



THUMPER — DISCO

» DROOL » 19,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un peculiar juego musical que no parece muy atractivo, pero te atrapa cuando te pones PS VR y el escarabajo echa a correr.

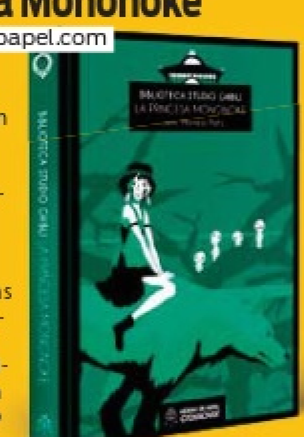
NOTA 78



1 Biblioteca Studio Ghibli: La Princesa Mononoke

www.heroesdelpapel.com

24€



Laura Montero disecciona con pasión la obra cumbre de Hayao Miyazaki a través de su contexto, sus personajes, sus temas, sus influencias y sus características técnicas y artísticas más destacadas, sin olvidar el trasfondo folclórico y su relación con otras artes. Un libro imprescindible.

2 BSO Assassin's Creed Origins

store.ubi.com/es

9,99 €



Tras participar en las BSO de *AC Unity*, *AC IV: Black Flag* y *Far Cry 3*, Sarah Schachner se encarga de la de *Origins*. Podéis conseguirla en las ediciones especiales o en las plataformas digitales.

3 Cómic Digital Sonic Forces

https://goo.gl/hQqBYn

Gratis

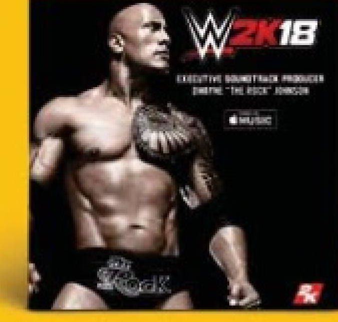


Ya está disponible "El Momento de la Verdad", la primera de las cuatro entregas del cómic digital que funciona como secuela de *Sonic Forces*. Es una nueva creación del conocido guionista de cómics Ian Flynn. ¡Y es totalmente gratis!

4 BSO WWE 2K18

open.spotify.com

Gratis

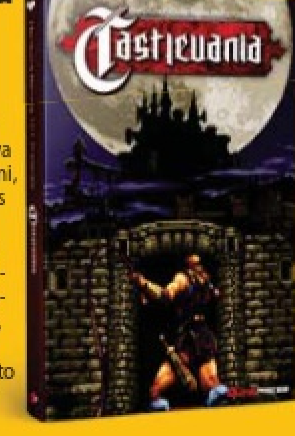


Dwayne "The Rock" Johnson produce la BSO de *WWE 2K18*. El luchador y actor ha seleccionado temas de Disturbed, Bruno Mars y Kanye West, entre otros artistas.

5 Hardcore Gaming 101 presenta: Castlevania

gamepress.es

29,95€



Hardcore Gaming 101 Presenta: Castlevania es la retrospectiva definitiva de la saga de Konami, con todos los juegos oficiales de la franquicia, así como los clónicos más emblemáticos, BSO, cronología, libros, cómics, curiosidades y mucho más. Y repleto de imágenes e ilustraciones en color.



Formar una familia será solo una de las muchas formas en las que podremos orientar nuestra vida. ¡Mira, el pequeño es clavadito a mamá!

PS4 | ELECTRONIC ARTS | ESTRATEGIA | 17 DE NOVIEMBRE

Los Sims 4

LOS SIMS SE MUDAN A NUESTRA CONSOLA

Tres años después de su estreno en PC, la cuarta entrega de Los Sims está a punto de llegar a PS4. Y lo hará a lo grande, en una versión que incluirá de inicio todas las actualizaciones gratuitas con las que Maxis y Blind Squirrel Games han ido puliendo y ampliando la experiencia de su título estrella. Eso sí, esto no afectará a las numerosas expansiones de pago que, previsiblemente, se lanzarán más adelante y que podremos adquirir a través de PS Store.

Esta nueva entrega del "simulador de vida" ofrecerá la propuesta de siempre pero con más posibilidades y contenido que nunca. El completo editor, en el que podremos elegir la edad, aspecto físico, personalidad y aspiraciones de nuestro Sim, será el primer paso antes de lanzarnos de lleno a una de las ciudades disponibles. En cualquiera de ellas tendremos libertad absoluta para hacer casi cualquier cosa que se nos ocurra. Por supuesto, construir un hogar será una de las prioridades, algo para lo que, de nuevo, contaremos con un efectivo editor y una ingente cantidad de contenido. Pero claro, como en la vida real, esto no será gratis, por lo que nos tocará dar el callo y buscar trabajo. Por suerte, no todo será "currar" y tendremos tiempo para establecer nuevas relaciones con los vecinos, salir a explorar la ciudad para disfrutar de decenas de actividades lúdicas y, por qué no, para conocer a nuestra media naranja. Y, si la cosa prospera, incluso llegaremos a tener nuestra propia descendencia, que compartirá gran parte de nuestra genética Sim. Esta "vida virtual" se controlará a través de una completa interfaz y se mostrará con todo lujo de detalle gracias a un colorido y simpático apartado técnico. ¡Menuda pinta!

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

La fórmula clásica de Los Sims se elevará a la enésima potencia para ofrecer unas posibilidades casi ilimitadas. Todo pinta genial y la diversión parece garantizada, pero habrá que ver si la interfaz se adapta bien en su paso del ratón al Dual Shock 4.



Construir un hogar será uno de los objetivos principales. ¿Qué os parece una mansión con piscina?







La personalidad de cada Sim será distinta, lo que originará todo tipo de divertidas situaciones.

» SE PARECE A...

Lo cierto es que casi se podría decir que Los Sims son un género en sí mismo, ya que ofrecen una experiencia única. Aún así, si nos centramos solo en los aspectos de gestión y construcción, existen otros títulos capaces de ofrecer mucha diversión.

CITIES: SKYLINES

Expandir y gestionar todos los aspectos de una gran urbe es la propuesta de este título, que destaca por su profundidad.

CONSTRUCTOR

La especulación inmobiliaria y otros chanchullos se muestran, en clave de humor, en este simulador de gestión urbanística.

Alimentarse será una de las necesidades básicas. ¡Tocará aprender a cocinar!

Las posibilidades y variantes serán inmensas, por lo que ninguna partida será igual que la anterior.

» BUSCANDO EL EQUILIBRIO VITAL PERFECTO

Las aspiraciones, motivaciones e inquietudes de nuestro Sim no serán fáciles de satisfacer. Por ello, deberemos escoger bien su profesión y ayudarle a crecer laboralmente. Pero claro, tampoco podremos descuidar su tiempo de ocio, por lo que habrá que organizar bien la agenda para que disfrute de sus aficiones favoritas, como ir al gimnasio o salir a bailar. Vamos, como en el día a día de muchos de nosotros.



El gran Sonic regresará a PS4 con una nueva y variada aventura en tres dimensiones. La inclusión de 3 estilos diferentes de juego será una de sus mayores bazas.

PS4 | SEGA | PLATAFORMAS | 7 DE NOVIEMBRE

Sonic Forces

EL ERIZO AZUL RECLAMA EL TRONO DE LAS 3D

El genial *Sonic Mania* sirvió para demostrar que, en 2D, el erizo azul de Sega sigue en plena forma. Pero Sonic nunca ha sido un héroe conformista, por lo que ahora quiere volver a sorprendernos con una aventura tridimensional. Y muy atentos, porque el juego, además del ritmo frenético habitual al que nos tiene acostumbrados Sonic, tendrá tres estilos diferentes.

En las fases de Sonic Clásico el desplazamiento será lateral y recordarán a los juegos de 16 bits del erizo, con vertiginosas zonas repletas de saltos, loopings y anillos que recoger. Por su parte, los niveles de Sonic Moderno situarán la cámara detrás del personaje, y ofrecerá un ritmo algo más pausado. En ellas, el erizo podrá fijar a los enemigos y moverse en cualquier dirección, si bien es cierto que los escenarios serán bastante lineales y nos forzarán a avanzar siempre hacia delante. Por último, el modo Héroe será la principal novedad de esta entrega, y nos permitirá jugar con diferentes personajes personalizables. Hasta ahora hemos visto siete clases diferentes, todas basadas en animales, como oso, ave o lobo. Cada una tendrá una habilidad exclusiva diferente y todos podrán disparar armas y utilizar un gancho extensible que les permitirá acceder a zonas elevadas. En esta última modalidad se alternarán las fases de estilo 2D con las 3D y, además, darán pie a los niveles "Tag Team", en los que deberemos alternar el control de Sonic con el de nuestro Avatar personalizado. Como veis, la propuesta de este *Forces* tomará como base lo que vimos en *Sonic Generations* para PS3 y le añadirá un buen número de novedades, entre las que también habrá que destacar una amplia mejora en el apartado técnico. Sonic quiere que 2017 sea su año y, por el momento, parece que no va por mal camino para conseguirlo.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

La variedad de estilos de juego y la inclusión de los Avatares, o héroes personalizables, prometen dar mucho juego. Esperemos que el control y el diseño de los diferentes niveles estén a la altura del personaje.



Los Wispons serán las armas que podrán utilizar los Avatar personalizados.



■ Sonic Clásico protagonizará fases laterales de aire retro. ¡Mira, pero si es Green Hill Zone!

■ Sonic Moderno lo dará todo en unos niveles más abiertos, aunque lineales.

Sonic siempre ha tenido altibajos en sus juegos en 3D. Con *Forces*, el erizo quiere demostrar que no sólo es infalible en las dos dimensiones.

» SE PARECE A...

SONIC MANIA

Inspirado en los juegos clásicos de Sonic, este ha sido el mejor juego que ha protagonizado el erizo en los últimos tiempos.

CRASH BANDICOOT: N. SANE TRILOGY

Salta menos, corre más despacio y está un poco loco, pero Crash también es un auténtico crack de las plataformas.

PS4 | SQUARE ENIX | ROL | 28 DE NOVIEMBRE

Star Ocean: The Last Hope Remaster

EL CLÁSICO, AHORA A 4K

La cuarta entrega de la saga *Star Ocean* vio la luz en 2009 y llegó a las PS3 occidentales en 2010. Ambientado varios siglos antes del primer juego de la franquicia, *The Last Hope* tomó gran parte de los elementos que hicieron grande a la saga, como la exploración de distintos planetas, y los aderezó con un buen puñado de novedades, lo que le permitió mirar de tú a tú a los grandes juegos de rol de la época.

Esta versión remasterizada supondrá el regreso de aquel título, pero con un considerable aumento de resolución (a 1080 p en PS4 y a 4K en PS4 Pro), así como otras leves mejoras gráficas. Disponible solo en versión digital y a precio reducido, esta será una ocasión inmejorable para rememorar (o descubrir) el genial argumento de la aventura, así como su sistema de juego. Exploración, inmensas mazmorras repletas de enemigos y divertido un sistema de combate a tiempo real serán las claves de este "nuevo" juego con sabor a RPG clásico.

» SE PARECE A...: **FINAL FANTASY X HD**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **BUENA**



■ El aumento de resolución y otras mejoras técnicas menores contribuirán a poner al día el aspecto de este RPG, lanzado hace más de ocho años.



■ La exploración será la base de la aventura, que estará salpicada también de enemigos y peligrosas mazmorras de una gran extensión.



Héroes y villanos de todo el Universo Marvel van a tener que unir fuerzas para detener a Kang el Conquistador. ¡Y son más de doscientos!

LEGO Marvel Super Heroes 2

BATALLA **MULTITUDINARIA** CON HÉROES DE TODAS LAS ÉPOCAS

Uno de los rasgos más característicos de Marvel es que abarca múltiples "universos", en concreto tantos como versiones hay de sus personajes: tenemos héroes Marvel en el cine, televisión y cómics, eso sin contar universos alternativos, "What Ifs", distintas épocas... ¿Os imagináis tener a todos esos superhéroes en un único juego? Pues ese es el objetivo de *LEGO Marvel Super Heroes 2*: reunir a más de 200 personajes de todas las eras de Marvel en una épica aventura.

En esta secuela el villano principal será Kang el Conquistador, cuyos planes debemos desbaratar. Él es el creador de Chronopolis, un escenario casi cinco veces mayor que el del anterior juego, y que estará compuesto por 18 zonas de todas las épocas de Marvel. A lo largo del juego podremos visitar la Wakanda de Pantera Negra, el Nueva York del año 2099, el Antiguo Egipto y hasta el planeta Xakaar. El desarrollo seguirá la estructura clásica de misiones, tanto principales como secundarias. Unas tareas que tendremos que realizar con héroes (o villanos) específicos, y que servirán para conocer mejor a esos personajes.
El tiempo va a ser el eje fundamental de esta aventura; de hecho, algunos personajes podrán alterar el presente, viajando atrás o adelante en la línea temporal. Esta capacidad también nos servirá a la hora de ayudar a otro jugador a completar un nivel, o para descubrir la infinidad de secretos del juego. Estos saltos temporales son además la "excusa" perfecta para incluir varias versiones de un mismo personaje; por ejemplo, además del Spider-Man clásico también jugaremos con Spider-Man Noir y el "trepamuros" de 2099, entre otros. Pero no acaba ahí la cosa: *LMSH 2* también nos permitirá jugar con personajes Marvel en sus versiones del cine, como *Guardianes de la Galaxia*, el Buitre de *Spider-Man: Homecoming* o incluso de películas aún inéditas como *Ant-Man and The Wasp*. Un plantel de lo más "completito", en el cual también van a participar personajes del cómic tan recientes como Spider-Gwen, Cosmo o Thor en su encarnación femenina. Podremos incluso crear nuestro propio héroe con un completo editor. El contenido será casi ilimitado de forma individual; pero además LMSH 2 contará con modo multijugador para cuatro jugadores, tanto cooperativo como de combate, con desafíos temáticos y arenas de batalla.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

¿Más de 200 personajes de Marvel, de todas las épocas, historias y adaptaciones? ¡Donde hay que firmar! Esta secuela luce muy bien y promete diversión "a tutiplén" para toda la familia, pero en particular para los jugones más "marvelitas".







Los poderes de dos o más personajes se podrán combinar para hacer ataques especiales.

» SE PARECE A...



LEGO MARVEL SUPER HEROES

La primera entrega de *Marvel Super Heroes* fue un éxito rotundo, siendo el juego mejor vendido de LEGO. ¡Imprescindible!



MARVEL ULTIMATE ALLIANCE (1 Y 2)

PS4 recibió en 2016 un port de estos dos juegos. Acción con toques de rol y un plantel con lo mejorcito de Marvel.

Spider-Man 2099 viajará desde el futuro para no faltar a este "fiestón" de más de 200 personajes.

PS4 | BETHESDA SOFTWORKS | SHOOTER | 1 DE DICIEMBRE

DOOM VFR

BRUTALIDAD EN PRIMERA PERSONA

La saga *DOOM* debe tener la menor tasa de desempleo de la galaxia. ¡Siempre hay vacantes disponibles, por aquella "cosilla" de los demonios asesinos! En el primer juego VR de la serie tendremos el papel de un científico. Su misión: transferir su consciencia de un dispositivo a otro, con el fin de "limpiar" las instalaciones de la UAC en Marte de todo tipo de monstruos. *DOOM VFR* es continuación del genial *DOOM* de 2016, al cual también va a imitar en la brutalidad de la acción. A la hora de movernos es fundamental la teleportación: escogemos un punto, creamos un marcador y aparecemos en ese lugar. Este mecanismo no afecta en absoluto al ritmo del juego, que va a ser frenético, y tendrá como extra un punto de estrategia a la hora de escoger dónde teleportarnos. Además *DOOM VFR* se moverá con suavidad, sin los tirones que a veces sufrimos en otros juegos VR. Y no todo será masacrar zombis, demonios y el resto de enemigos de la saga: el juego también tendrá fases en las que controlaremos un robot de limpieza para resolver puzles.

» SE PARECE A...: **FARPOINT**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **BUENA**



A nivel visual *DOOM VFR* va a estar muy por encima de lo habitual en los juegos de VR. Y lo mejor es que se mueve con total suavidad.



Cuando nos teleportamos la acción se ralentiza unos segundos, lo que nos permite planificar a qué enemigo atacar o "saltar" a una zona despejada.

La historia de DRIVER®

Fue uno de los títulos más sorprendentes de la primera PlayStation, aunque no la haya acompañado en los últimos años. Esta es la historia de la saga *Driver*, pionera en lo que conocemos hoy día como género "sandbox".

Martin Edmonson, fundador del estudio Reflections Interactive, siempre ha tenido dos grandes aficiones: los coches y las películas con persecuciones; filmes como "Driver" o "Bullit", así como la serie de televisión "Starsky y Hutch". Edmonson quería trasladar esa pasión a un juego, pero saliéndose de lo establecido: debía ofrecer completa libertad de movimiento al jugador. Una idea ambiciosa que dio origen a *Driver* (1999), la historia de un ex conductor de carreras llamado John Tanner, que se infiltra en los bajos fondos de ciudades como Miami, San Francisco, Los Ángeles y Nueva York. *Driver* empezó siendo un proyecto para PC, pero a finales de los 90 PlayStation era una opción mucho más rentable. Con un equipo de apenas 25 personas y en tan solo 18 meses, Reflections logró lo imposible en PSone. *Driver* llevaba al límite el modesto hardware, pero ofrecía una experiencia inédita en consolas. La acogida fue excepcional: *Driver* vendió más de seis millones de copias, siendo la entrega más exitosa de la saga. Pero sobre todo, el juego de Reflections pasaría a la historia por poner los cimientos de juegos como *Grand Theft Auto III* y, sobre todo, del género sandbox. Una secuela estaba "cantada": a finales del 2000 llegó *Driver 2*, con nuevos vehículos, gráficos mejorados y la posibilidad de bajar del coche para ir a pie. Tanta ambición resultó excesiva para PSone, que a duras penas podía mover el juego sin "tirones". *Driver 2* tuvo una acogida más tibia que su predecesor, pero eso no impidió que vendiera casi cinco millones de copias.

La siguiente entrega de la saga sería la primera en PS2, y en Reflections querían volver a hacer historia. No lo tenían fácil debido a la competencia, en particular la de *Grand Theft Auto*, en pleno

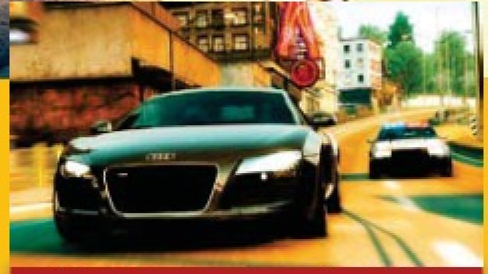
Driver en otros formatos

La saga ha tenido incursiones más allá de las consolas. Los hechos ocurridos entre *Driver 3* y *Driver: San Francisco* son narrados en el cómic "Driver: The Pursuit Of Nothingness" y en la novela "Driver: Nemesis". Además *Driver* estuvo a punto de saltar al cine, con los mismos productores que la saga "Resident Evil".

LOS "PRIMOS" DE DRIVER

A lo largo de casi dos décadas, la saga *Driver* ha sido inspiración fundamental para otros muchos juegos. El ejemplo más evidente es la serie *Grand Theft Auto*; pero existen otros juegos que, tomando referencias de *Driver*, han ofrecido nuevas propuestas. Estos son algunos de los "primos hermanos" del bueno de Tanner.

Burnout Paradise (2008)
La saga *Burnout* se inspiró en los "destrozos" de la serie *Driver*. A su vez, esta entrega en mundo abierto fue inspiración para *Driver: San Francisco* (2011).



NFS: Undercover (2008)
Una de las entregas más completas de la saga *Need for Speed* es este sandbox, protagonizado por otro policía encubierto "a lo Tanner".



Scarface (2006)
La película de Brian de Palma fue adaptada al modelo sandbox, en un exitoso juego que narraba las nuevas "aventuras" del mafioso Tony Montana.



■ Desde el juego original la saga ha pasado varias fases, como imitar el modelo *GTA* en *Driver 3* y ofrecer un sandbox de conducción en *Driver: San Francisco*.

auge gracias desde su salto a las 3D con *Grand Theft Auto III* (2001). Desde Reflections decidieron que, si no puedes con tu enemigo, únete a él. *Driver 3* se pasó a la fórmula sandbox y Tanner también podría combatir a pie. Se puso especial cuidado en el argumento, la recreación de Estambul, Niza y Miami, y hasta en los espectaculares daños en los vehículos. Pero pese a tratarse de un buen juego, *Driver 3* (2004) fue destrozado por la crítica, que no le perdonó tener un control terrible y múltiples fallos técnicos. La consecuencia fue que no vendió más de un millón de copias, una cifra muy modesta comparada con las de los anteriores *Driver*. Tras este "patinazo", en Reflections se decide que la saga vuelva a sus raíces. El estudio había tomado buena nota de las críticas hacia *Driver 3*, y pretende corregir esos fallos en el siguiente juego. Así, *Driver: Parallel Lines* (PS2, 2006) se "olvida" de Tanner e introduce un nuevo protagonista, TK. También prescinde del estilo *GTA* y regresa a la fórmula original: toda la acción es sobre ruedas. Se mantiene el sistema de mundo abierto, con Nueva York como único escenario, y con dos épocas distintas: 1978 y 2006, con ambientación diferente según el periodo. Pese a que *Parallel Lines* fue un título "apañao", el esfuerzo de Reflections no fue suficiente y las ventas fueron muy inferiores a las de *Driver 3*.

DRIVER VS Grand Theft Auto: La "guerra" entre Driver y GTA

¡Guerra de bromas, claro! Tanto en *GTA III* como en *GTA: Vice City* debemos liquidar a un policía llamado Tanner. *Driver 3* devolvió la pulla con las 30 muertes de Timmy Vermicelli, parodia del Tommy Vercetti de *Vice City*. *GTA: San Andreas* puso la guinda burlándose sin reparos de *Driver 3*.

De forma paralela a las entregas de sobremesa, la serie *Driver* ha tenido más "vidilla" en consolas portátiles. *Driver* fue llevado a Game Boy Color (2000). Tanto *Driver 2* como *Driver 3* tuvieron versiones para Game Boy Advance (en 2002 y 2005, respectivamente), cada una adaptada a las posibilidades de dichas consolas. El incomprendido *Driver: Renegade 3D* (3DS, 2011) fue el último juego de la saga para una portátil de Nintendo. PSP tuvo su propia entrega, *Driver 76* (2007), que compensaba su poca variedad con una ambientación muy lograda. También hubo para móviles: *Driver: Vegas* (2006) y *Driver: L.A. Undercover*, ambos con Tanner como protagonista, junto con un port para iOS del *Driver* original (2009). El juego de lanchas *Driver: Speedboat Paradise* (2014) cerró esta etapa "telefónica".

Tras pasar cinco años "chupando banquillo", la saga *Driver* volvía a las consolas de sobremesa en 2011. Con *Driver: San Francisco* (PS3), esta vez los astros se alinearon a favor de la serie . Tanner regresó como protagonista, en un juego que se ahorraba las fases a pie por medio de un ingenioso mecanismo: la teleportación. Al más puro estilo *Matrix Reloaded* podíamos "saltar" de un vehículo a otro a voluntad, sin que se interrumpiera el desarrollo del juego. Un desarrollo ágil y un buen guión remataban la mejor entrega de la saga desde el *Driver* original. Y las ventas lo corroboraron: dos millones de copias, la mitad de ellas solo en PS3. Desde *Driver: San Francisco* han pasado más de seis años, y en Reflections (ahora conocidos como Ubisoft Reflections) se mantienen ocupados con proyectos como el espectacular *The Crew 2*. Esperamos que hagan hueco en su agenda para traernos de vuelta la saga *Driver*, uno de los títulos más recordados e influyentes de la primera generación de PlayStation. ◘

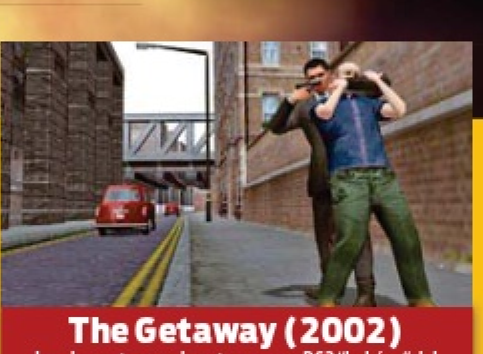
Driver 5 nunca salió de talleres

La quinta entrega de la saga estuvo en manos de Sumo Digital, un estudio externo contratado por Ubisoft, y que pretendía añadir escenarios destruibles. La propuesta no obtuvo el visto bueno de los "jefazos". En su lugar Ubisoft encargó a Reflections la creación de *Driver: San Francisco*.

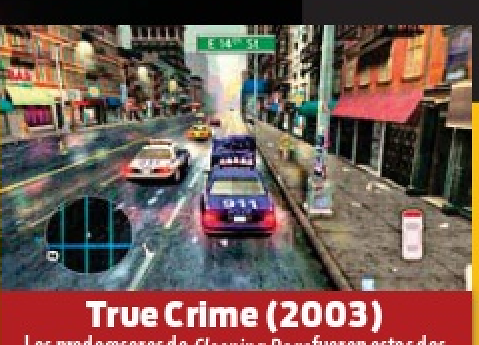
La saga *Driver* ha acompañado a PlayStation desde sus inicios hasta la tercera generación de consolas.



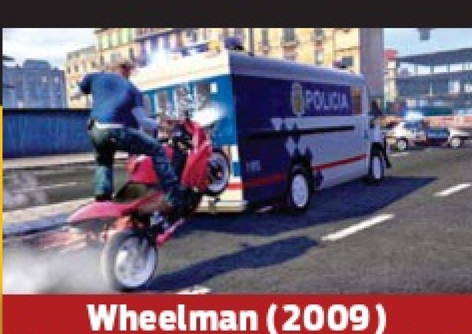
Sleeping Dogs (2012)
Un espectacular sandbox de acción y conducción que, al igual que *Driver*, estaba protagonizado por un agente infiltrado. Una pena que no tuviera secuela...



The Getaway (2002)
Las dos entregas de esta saga en PS2 "bebían" del modelo *Driver* (y de *GTA*), trasladando la acción a los bajos fondos de Londres.



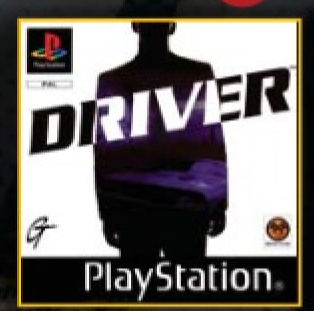
True Crime (2003)
Los predecesores de *Sleeping Dogs* fueron estos dos sandbox para PS2: *T.C. Streets of L.A.* (2003) y *T.C. New York City* (2005). Dos juegos pasables.



Wheelman (2009)
Un entretenido juego de acción creado a mayor gloria de Vin Diesel. Lo mejor es su ambientación: una perfecta recreación de Barcelona.

Cronología de la saga

Tras su época dorada en PlayStation, la saga *Driver* se ha mantenido activa hasta nuestros días con juegos para múltiples plataformas.



07-1999 • PLAYSTATION

Driver

Pionero de los sandbox en 3D, este juego de conducción nos presentó a John Tanner, un policía encubierto y experto conductor. Un hito de PSone, y el más vendido de la saga. Está disponible en PlayStation Store.



11-2000 • PLAYSTATION

Driver 2

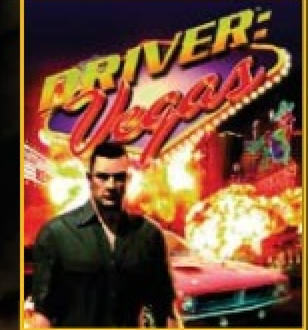
Esta secuela introdujo cuatro nuevas ciudades, modo para dos jugadores y la opción de que Tanner bajase del vehículo y se moviera libremente. *Driver 2* ocupaba dos discos, y era tan ambicioso que PSone tenía problemas para moverlo.



06-2004 • PS2

Driver 3

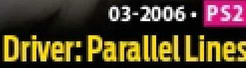
Si *Driver* había inspirado *Grand Theft Auto 3*, lo justo era "devolverle el favor". Tomando las mecánicas sandbox del modelo *GTA*, *Driver 3* no cuajó entre el público o la crítica. Pese a las buenas ventas, Reflections no repetiría esta fórmula.

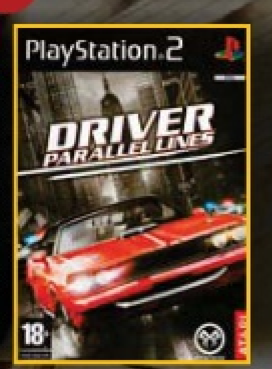


02-2006 • MÓVILES

Driver: Vegas

Este divertido juego retoma el argumento de *Driver 3*, pese a no ser "canon" en la saga. Tanner sobrevive para dar caza a Jericho en un juego que también imita a *Grand Theft Auto*, pero esta vez a sus primeras entregas, con gráficos 2D y perspectiva cenital.





03-2006 • PS2

Driver: Parallel Lines

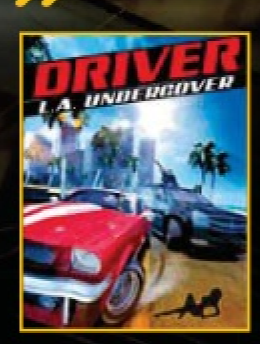
La saga volvió a centrarse en la conducción con esta entrega, ambientada en Nueva York. El nuevo protagonista es TK, cuyas andanzas transcurren en 1978 y, tras salir de la cárcel, en 2006. *Parallel Lines* fue mejor recibido que *Driver 3*, pero no vendió gran cosa.



05-2007 • PSP

Driver 76

La primera portátil de Sony recibió esta "precuela" de *Parallel Lines*. *Driver 76* ofrece conducción frenética y unos cuantos tiroteos, con ambientación "setentera" de estilo cómic. Fue la única entrega de la saga para PSP y está disponible en PS Store.



05-2007 • MÓVILES

Driver: L.A. Undercover

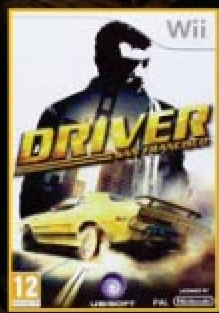
Tanner prosiguió sus aventuras con esta secuela de *Driver: Vegas*, y en la que debe acabar con la mafia angelina. Pese a no ser muy conocido se trata de un juego muy solvente, variado y con gráficos de lo más vistosos.



11-2011 • PS3

Driver: San Francisco

La saga volvió a sus raíces, con un toque sobrenatural. Tanner, que está en coma, persigue a Jericho "saltando" de cuerpo en cuerpo (mejor dicho, de vehículo en vehículo). El juego obtuvo las mejores críticas desde el *Driver* original.



11-2011 • WII

Driver: San Francisco (Versión Wii)

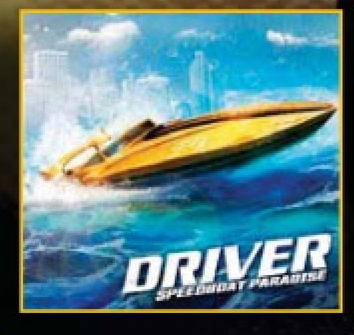
La versión del juego para Wii es completamente distinta. El argumento es anterior al *Driver* original, con un Tanner novato. También difiere en lo jugable, sin teleportación, pero con armas de fuego.



11-2011 • NINTENDO 3DS

Driver: Renegade 3D

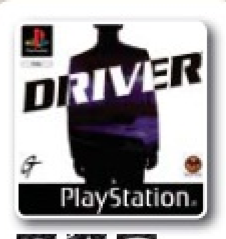
Ambientado entre *Driver* y *Driver 2*, esta entrega portátil se centra en las aventuras de Tanner contra la mafia de Nueva York. Pese a tener un apartado técnico destacable, *Renegade 3D* se llevó "palos" por ser un juego aburrido y extremadamente corto.

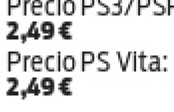


12-2014 • IOS, ANDROID

Driver: Speedboat Paradise

La última entrega de la saga (de momento) es un juego gratuito para móviles. En *Speedboat Paradise* las carreras de lanchas sustituyen a la acción con coches.





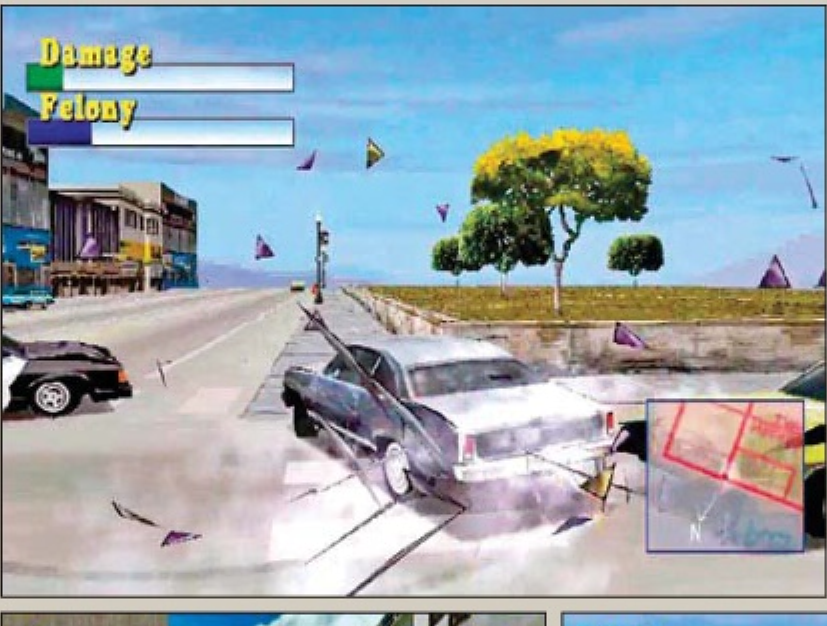
Género: **CARRERAS, ACCIÓN**
Desarrollador: **REFLECTIONS INTERACTIVE**
Editor: **GT INTERACTIVE**
Disponible en PlayStation Store: **SÍ**
Precio PS3/PSP: **2,49 €**
Precio PS Vita: **2,49 €**


JUGADORES 1

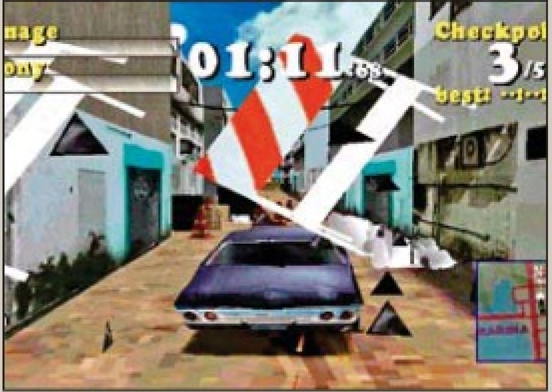

INSTALACIÓN 436MB


TEXTOS CASTELLANO

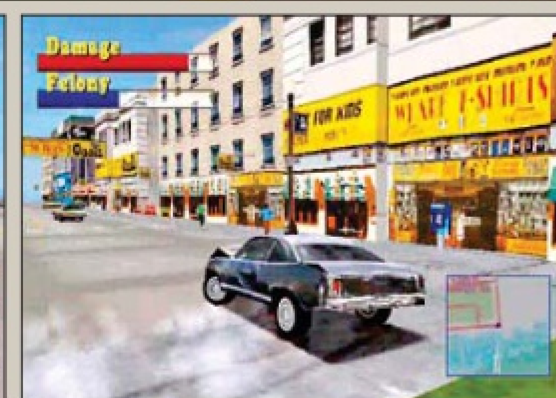

VOCES CASTELLANO











¿TE GUSTA **CONDUCIR?**

Driver

El género "sandbox" tiene una eterna deuda de gratitud con *Driver*, un juego adelantado a su tiempo, pero también un imprescindible de PSone.

John Tanner tiene gasolina corriendo por su venas. Este ex piloto de carreras es ahora un policía, infiltrado en un peligroso sindicato del crimen. Para acabar con esta mafia, Tanner recurre a su mejor arma: conducir. En una aventura que le lleva por Miami, Nueva York, San Francisco y Los Ángeles, Tanner roba vehículos, escapa de la policía, realiza persecuciones imposibles e infunde terror en los mafiosos, todo al volante. Es el rey del asfalto y protagonista de uno de los juegos pioneros en PlayStation.

***Driver* llegó en un momento** en el que parecía que los juegos de coches de PlayStation no podían dar más de sí. Pero entre el estilo "serio" de *Gran Turismo* o el arcade de *Ridge Racer*, *Driver* supo ofrecer algo nuevo. La conducción en el juego es realista, sobre todo las físicas de los vehículos; pero todo está al servicio de un juego divertido y trepidante. A favor de *Driver* también pesa la sensación de libertad: tras desbloquear una ciudad podíamos movernos por ella a nuestro antojo, sentando las bases de lo que sería el género sandbox de títulos como *GTA III*. El juego de Reflections pertenece además a una época mucho más exigente con el jugador. Así, la IA de los enemigos es endiablada, sobre todo la de la policía. Además la dificultad se deja notar en todo momento: desde la exigente prueba en el garaje hasta la misión final, protegiendo al presidente. *Driver* fue uno de los mayores éxitos de PlayStation y uno de sus mejores juegos. Un título que podemos adquirir a través de PS Store para comprobar que sigue siendo excelente.

» PURO **ESPECTÁCULO** SOBRE CUATRO RUEDAS

Las misiones de Tanner son la parte central de la aventura, pero también podemos acceder a otros modos de juego una vez desbloqueemos cada ciudad, además de la opción de movernos con libertad por todas ellas.



① **MISIONES.** Perseguir a "los malos", asustar a un viajero en nuestro coche o destruir un coche rival son solo algunos de los retos del juego.



② **POLICÍA.** Si cometemos demasiadas infracciones, la "poli" nos da caza hasta acabar con nuestro coche. ¡Cuidado, porque son implacables!



③ **MODO DIRECTOR.** *Driver* incluye un editor de vídeo, con el que podemos ver nuestras mejores carreras eligiendo entre varias cámaras.



■ John Tanner (derecha) es el principal protagonista de la saga, debutó a lo grande en *Driver* y terminó su carrera en *Driver San Francisco* (imagen).

STAFF

REDACCIÓN
Directora: **Sonia Herranz**
Redactor Jefe: **Daniel Acal**

Redacción: Borja Abadie.
Rafael Aznar, Alberto Lloret, Juan Lara, Bruno Sol, David Alonso, Javier Parrado, José Luis Ortega, Alejandro Alcolea, Miguel Ángel Sánchez, Sara Fargas, Javier Gómez Ferrero.

Maquetación: **Lidia Muñoz**

CONTACTO REDACCIÓN playmania@axelspringer.es

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Directora Financiera y de Recursos Humanos **Úrsula Soto**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Javier Matallana**
Directora de Operaciones de Revistas **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Subdirector Comercial **Daniel Gozlan**
Directora de Publicidad Entretenimiento **Noemí Rodríguez**
Equipo Comercial **Zdenka Prieto, Beatriz Azcona y Estel Peris**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES Nuria Gallego

SOCIAL MEDIA Nerea Nieto

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidadaxel@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777, suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA, HISPANOAMÉRICA Y PORTUGAL
SGEL. 916 576 900

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-2704-1999

Revista miembro de ARI
Auditada por AIMC



Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

A LA VENTA EL 15 DE DICIEMBRE

Nota: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

» REPORTAJE
NI NO KUNI II

El final de este 2017 está siendo espectacular, pero el principio de 2018 va a ser casi igual de potente. Empezando con el precioso *Ni no Kuni II*, la secuela de uno de juegos de rol más bellos de PS3 y continuando con *Dragon Ball FighterZ, Monster Hunter World*... Os hablaremos de todos el mes que viene.



¡ESPECIAL!

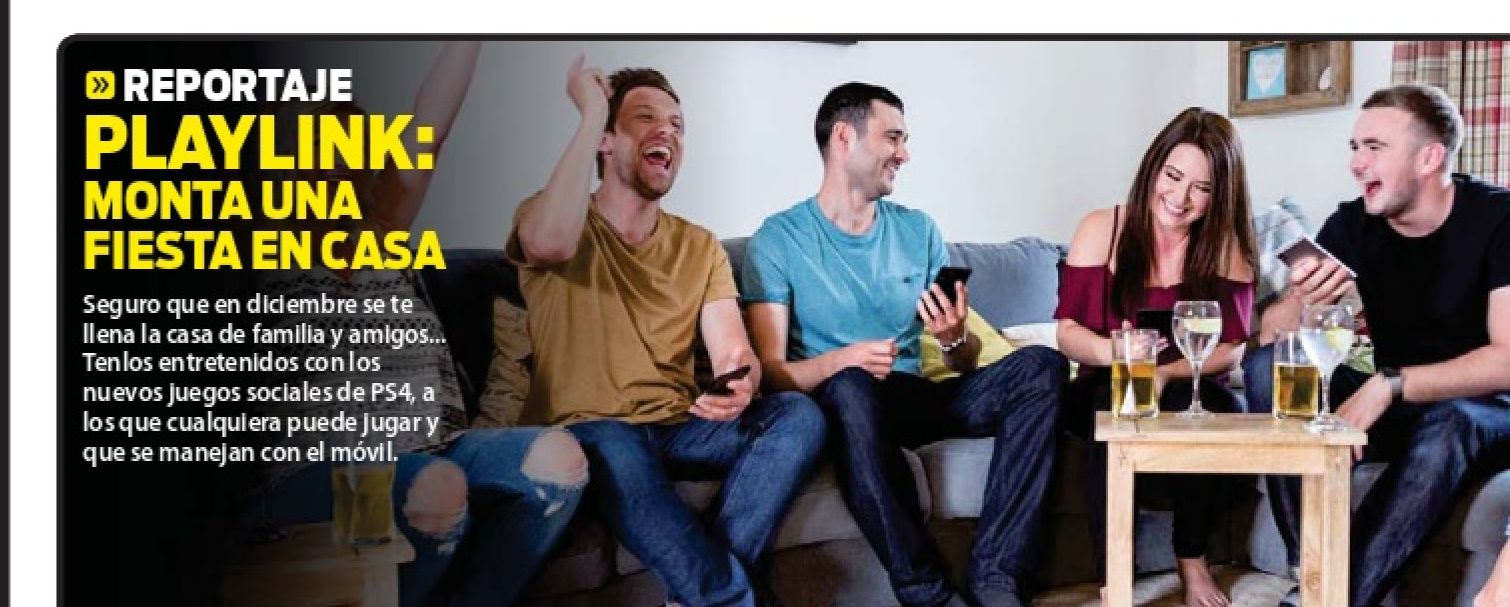
¡LAS MEJORES IDEAS PARA REGALAR EN NAVIDAD!

¿Eres un apasionado de los videojuegos y no sabes que regalar esta Navidad? Pues tranquilo, que te haremos una selección de regalos con los que triunfas seguro.



» COMPARATIVA
LOS MEJORES SHOOTERS A EXAMEN

Star Wars Battlefront II, Call of Duty WWII, Destiny 2, Wolfenstein II... Pondremos cara a cara a los mejores shooters del momento para que elijas tu juego ideal.



» REPORTAJE
PLAYLINK: MONTA UNA FIESTA EN CASA

Seguro que en diciembre se te llena la casa de familia y amigos... Tenlos entretenidos con los nuevos juegos sociales de PS4, a los que cualquiera puede jugar y que se manejan con el móvil.

GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS4

Play manía

ASSASSIN'S CREED ORIGINS

Paso a paso • Misiones secundarias • Trofeos

CONTROLES

CONTROLES:
Derecha: Cambiar arma cuerpo a cuerpo / Equipar antorcha (mantener)
Izquierda: Cambiar arma a distancia / Equipar herramienta (mantener)
Arriba: Controlar águila / Pulso de Animus (mantener)
Abajo: Silbar / Llamar montura (mantener)
Stick izquierdo: Moverse / Navegar
Stick derecho: Control de cámara
L1: Escudo
L2: Apuntar con arco
R1: Ataque ligero
R2: Ataque pesado / Disparar / Soltar objeto
R3: Fijar.
L3+R3: Modo Foto
■ : Esquivar
▲: Interacción principal / Asesinar
●: Agacharse / Bajar trepando
✖: Parkour
Options: Menú de pausa
Select: Mapa (pulsar)

CONSEJOS

CÓMO CONSEGUIR EL PLATINO

Para conseguir el **Trofeo Platino** en *Assassin's Creed: Origins* debes tener en cuenta que no hay nada que puedas llegar a perder.

Inicia la partida en cualquier dificultad y avanza en el juego como prefieras. Una vez que completes la historia estará disponible el modo libre y podrás completar todo lo que haya quedado pendiente.



Uno de los trofeos de los que debes estar pendiente es el de Reducir, reutilizar, reciclar. Para conseguirlo deberás vender cien baratijas a la vez, por lo que nada de vender objetos hasta tenerlas.

También hay varios trofeos que requieren ciertas habilidades. Intenta desbloquearlas lo antes posible para no tener que subir niveles de más.

Finalmente ten en cuenta que tendrás que completar todo el mapa al 100%. Esto quiere decir que deberás completar o explorar cada una de las localizaciones del juego y realizar todas las tareas posibles en cada una de ellas ❶.

VIAJE RÁPIDO

Existe un método de viaje rápido que nos permite viajar de forma instantánea y sin coste alguno a cualquier ciudad o pueblo relevante o atalaya que hayamos activado. Siempre que veamos uno de estos puntos es recomendable ir a activarlo para ahorrarnos tiempo de viaje ❷.





SISTEMA DE NIVELES

Según vayamos avanzando, completando misiones u objetivos secundarios de cualquier tipo, iremos consiguiendo experiencia. Cuando acumulemos la experiencia necesaria aumentaremos de nivel. Al alcanzar el nivel 20 se desbloqueará el **Trofeo Áun te faltan 8880**… Recuerda que el nivel máximo que puedes alcanzar es el 40 ❸.

Cada vez que aumentes de nivel conseguirás un aumento de vida y daño, además de conseguir un punto de habilidad para gastarlo en la habilidad que quieras. Una vez que alcances el nivel máximo podrás seguir rellenando la barra de experiencia para conseguir más puntos de habilidades.



Tu nivel también determina si podrás asesinar a un enemigo por la espalda de forma sigilosa o no. En caso de que el enemigo tenga el mismo nivel o superior que tú solo le quitarás cierta cantidad de vida.

HABILIDADES

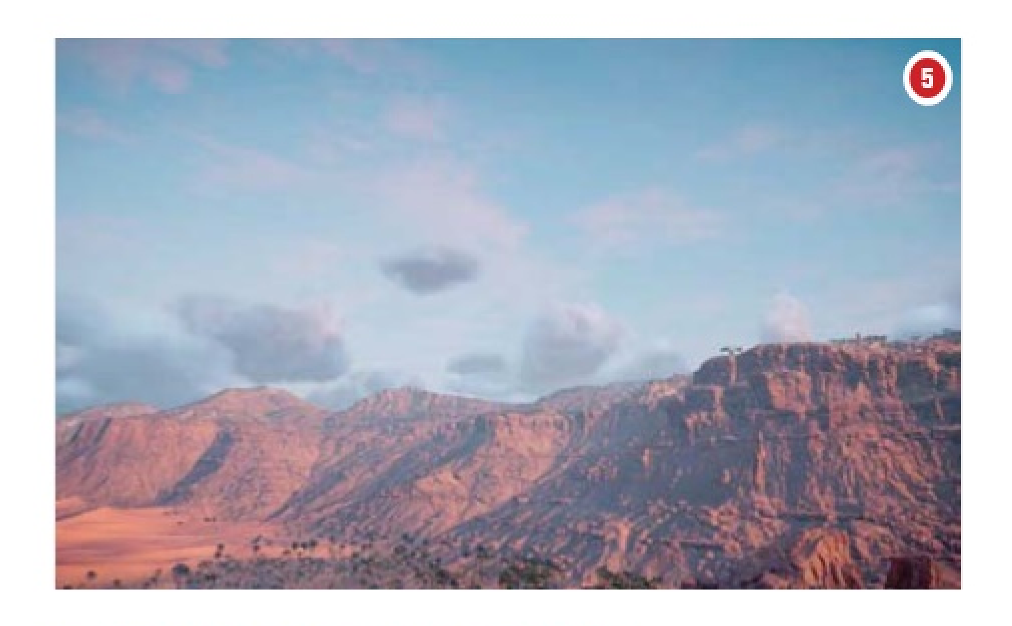
El juego presenta un total de 53 habilidades, por lo que es importante pensar bien cuál es nuestro estilo de juego, para saber cuanto antes qué habilidades nos interesa desbloquear en primer lugar y cuáles después.

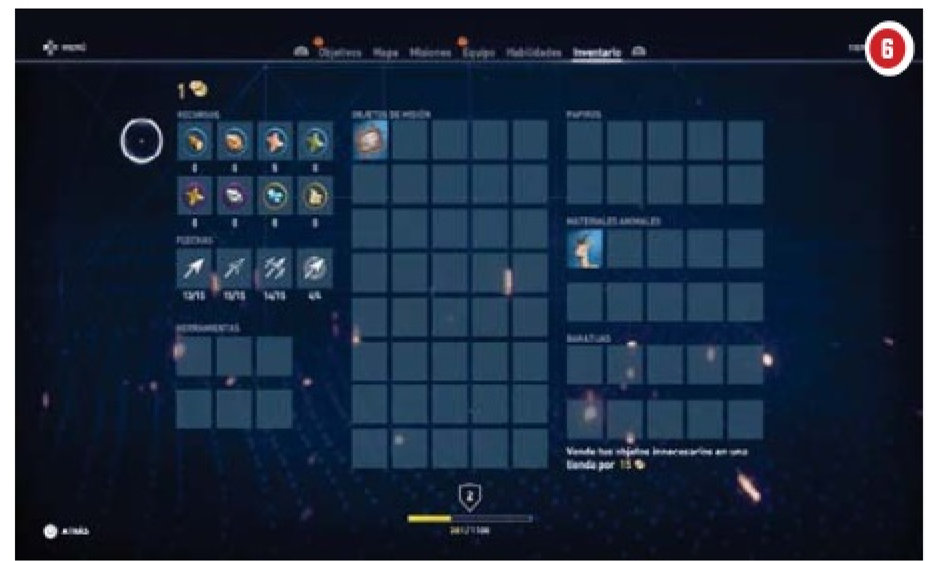
Las habilidades están repartidas en tres ramas: Cazador, Guerrero y Vidente. A continuación te explicamos la función de cada rama y cuáles son las habilidades que se deben desbloquear para conseguir trofeos. Ten en cuenta que al desbloquear la habilidad maestra en cualquiera de ellas conseguirás el **Trofeo Basta de enseñanzas** ❹.



- **Cazador:** es la rama centrada en el uso del arco. Arco de depredador mejorado, Tirador de élite.
- **Guerrero:** es la rama centrada en los ataques cuerpo a cuerpo.
- **Vidente:** es la rama centrada en el uso de herramientas y habilidades especiales. Alba y ocaso, Dardos narcóticos, Dardos envenenados y Domador.

Nuestra recomendación es que te centres en la habilidad de Guerrero, que casualmente es la única que no requiere desbloquear habilidades específicas para conseguir trofeos. Si no quieres desperdiciar puntos, guarda un backup de la partida para conseguir los trofeos y cárgalo cuando los tengas. »





» CICLO DÍA / NOCHE

El juego cuenta con un sistema de ciclo de día / noche que hace cambiar la experiencia de juego por completo. El comportamiento de los personajes y de los animales es muy diferente según la hora del día.

Puede darse el caso de que tengamos que ir a por un enemigo que esté en cierto lugar por la mañana o durmiendo durante la noche. Del mismo modo puede que ese mismo lugar esté más o menos vigilado según la hora del día ❺.

En el reino animal también ocurre lo mismo. Durante la noche podrás llegar a encontrar grupos de animales durmiendo en un mismo punto por lo que si eres rápido podrás acabar con varios a la vez antes de que huyan al despertarse.



La habilidad Alba y ocaso en la rama de Vidente te permitirá cambiar entre el día y la noche siempre que quieras y sin coste alguno.

SISTEMA DE CREACIÓN

Este sistema nos permitirá mejorar un total de seis equipaciones de nuestro personaje:

- **Hoja oculta:** aumenta el daño de la hoja oculta.
- **Carcaj:** aumenta la capacidad máxima de flechas.
- **Guante estabilizador:** aumenta el daño a distancia.
- **Brazal:** aumenta el daño cuerpo a cuerpo.
- **Peto:** aumenta la salud.
- **Bolsa de herramientas:** aumenta la capacidad máxima de herramientas.

Para mejorar estas equipaciones hay que conseguir ocho tipos de recursos. Tu águila Senu tiene la capacidad de localizarlos cuando la usas y si quieres que lo haga a una mayor distancia solo tendrás que ir sincronizando cada una de las atalayas del mapa ❻.

EQUIPAMIENTO

Al elegir equipamiento debes fijarte principalmente en el daño del arma y los efectos secundarios de sus ataques. Los mejores efectos son los de sangrado y envenenamiento, incluso un arma con un daño bajo puede resultar realmente letal si tiene ambos efectos ❼.

El botín y equipamiento que irás consiguiendo a lo largo del juego siempre será del mismo nivel o superior al tuyo, por lo que no tendrás que preocuparte de ir a comprar equipo a no ser que busques un arma que te guste especialmente.

Cualquier tipo de arma es igual de válida. Usar una u otra solo depende del gusto de cada jugador.

GUÍA PASO A PASO

El modo historia cuenta con más de un centenar de misiones entre principales y secundarias, repartidas por todo el mapa. A continuación te indicamos ciertos detalles de cada una de ellas. El propio juego indica el nivel recomendado para realizar cada una de las misiones. Aunque solo haya dos misiones secundarias que desbloquean trofeos hay que tener en cuenta que tendrás que completar todas las misiones para conseguir el trofeo Platino. Las misiones vienen marcadas con un símbolo de admiración dentro de un rombo en el mapa. En el apartado Misiones podrás comprobar que misiones tienes activadas.

EL OASIS

La historia comienza con un enfrentamiento contra un guerrero que busca venganza: era el protector del hombre al que eliminas en la intro ❶. Esta pelea te servirá para aprender las nociones básicas de combate. Luego, tendrás que poner a prueba tus dotes de exploración para encontrar pasadizos secundarios y objetos mediante el uso del **Pulso de Animus**.

Tras explorar el ala izquierda de la tumba en la que estás, sube por las estructuras del lado derecho y terminarás encontrando la salida. Una vez fuera tendrás derrotar a un par de soldados antes de poner rumbo a tu ciudad natal Siwa junto a tu amigo Hepzefa. Allí tendrás que derrotar a un par de soldados que os están buscando en casa.

EQUÍPATE

Usa a **Senu** ❷ para localizar grupos de animales que debes cazar para conseguir **Cuero blando** con el que crear equipamiento. Al usar a Senu verás el símbolo del cuero en las zonas donde haya animales. Cuando los encuentres, ve allí y cázalos para despellejarlos. Para crear el equipamiento debes ir al menú Equipo y seleccionar la ranura de creación correspondiente.

REUNIÓN FAMILIAR

Tendrás que rescatar a un hombre llamado **Teremun** que está encarcelado por haber estado protestando. Lo encontrarás dentro de una jaula en un campamento cercano. Cuando le rescates tendrás que llevarle de vuelta a su granja.

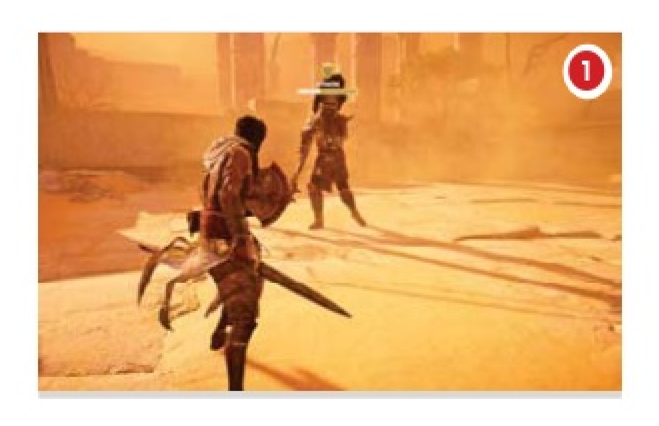
LA SANADORA

La sanadora Rabiah necesita unas **medicinas** y deberás encontrarlas en el fondo del río que te indican. Usa a Senu para localizarlas y no te preocupes por la presencia de animales, salvajes porque no habrá.

RATAS DE AGUA

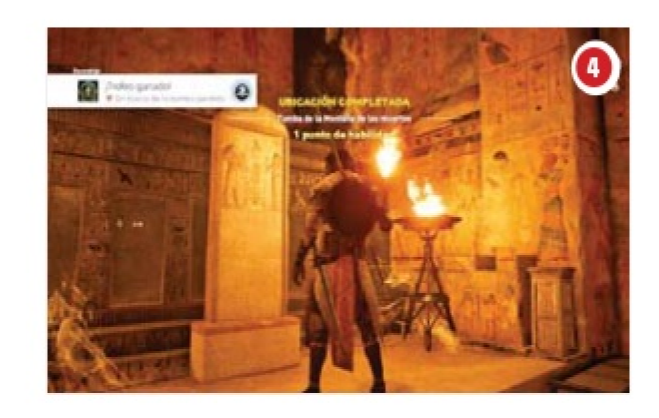
Debes ir a una cueva en la que tendrás que derrotar a todos los soldados enemigos que patrullar su interior ❸. La cueva tiene varios niveles y en el superior hay arqueros: acaba con ellos primero.

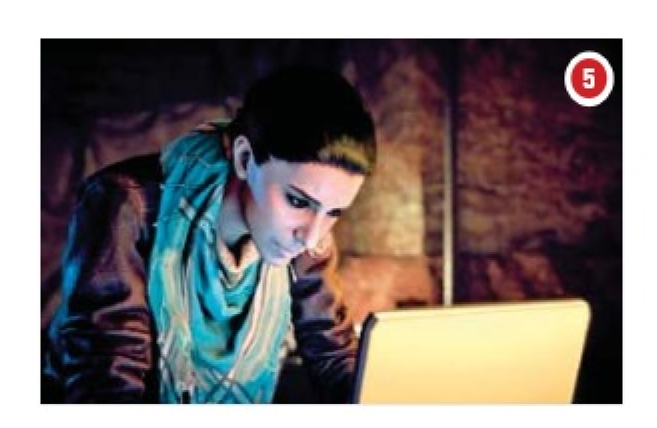
»


1


2


3







»
A GOLPE DE YUNQUE

Unos soldados han robado las herramientas de Benipe, el herrero. Usa a Senu para localizar el campamento enemigo y acaba con todos antes de recuperar las herramientas.

ESCONDRIJO

Esta misión te llevará al interior de una cueva donde podrás recoger la primera Tabla antigua. Entra en la tumba y ve hacia la izquierda en el primer cruce para romper una pared. Luego sigue el camino hacia la izquierda y mueve una especie de estantería para llegar a la sala en la que encontrarás al joven **Chenzira**. Tras rescatarle termina de explorar la tumba en busca de objetos y al salir, derrota a un par de hienas. Cuando examines la **Tabla antigua** conseguirás el **Trofeo En busca de la tumba perdida** 4.

EL FALSO ORÁCULO

En esta misión tendrás que derrotar a tu primer objetivo principal, **Medunamun**. La cámara en la que suele estar tiene un hueco en el techo desde el que puedes realizar un asesinato aéreo. Al matarle tendrás que confirmar su muerte pulsando ▲, por lo que quizás te convenga hacerlo de este modo para que no te detecten los guardias.

Tras el asesinato tendrá lugar una escena del pasado junto tu hijo y un amigo de este. La escena comenzará con unas prácticas de caza y terminará con un combate que no podrás ganar. Un par de escenas más te devolverán al presente y finalizará la misión.

QUE AMÓN CAMINE CONTIGO

Habla con tu compañero Hepzefa cuando estés listo para abandonar Siwa. Verás una escena y conseguirás el **Trofeo Primeros pasos**.

SED DE SANGRE

Esta misión transcurre en la época actual. En estas misiones controlarás a una mujer llamada Ayala y tendrás que realizar alguna pequeña acción antes de volver al Animus 5. Aprovecha para echarle un vistazo a todos los documentos que hay en tu portátil para conseguir información sobre la historia y personajes.

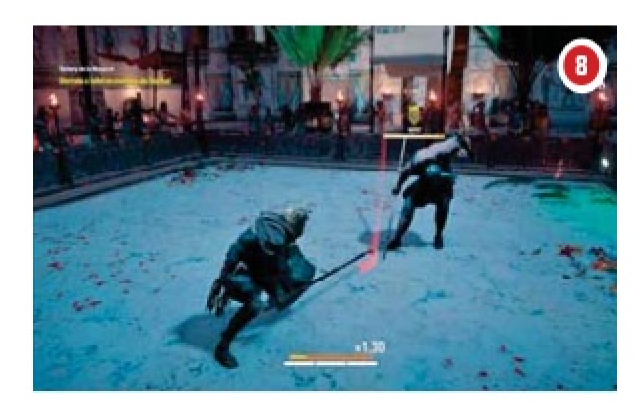
EMBOSCADA EN EL TEMPLO

Debes encontrar a tus **cuatro sobrinos**. Uno se oculta en las columnas de la sala contigua y va cambiando de posición; otro quedará atrapado dentro de un poco y deberás romper la pared que hay en el fondo para que pueda salir; otro estará en lo alto de una cornisa y el último estará molestando a una hiena enjaulada. Al poco de acercarte la hiena se liberará y tendrás que matarla.

IMPUESTO OCULTO

El bueno de **Claudio** salió la noche anterior a tomar unas copas y su mujer está preocupada porque aún no ha regresado y quiere que le traigas de vuelta. Lo encontrarás al otro lado del río en lo alto de una columna que está dentro del agua. Los cocodrilos que patrullan la zona están hambrientos por lo que tendrás que tener cuidado 6.







OFRENDA Y DEMANDA

Esta es la primera misión de tipo Investigación. El objetivo es conseguir información al examinar pistas usando el Pulso de Animus. Sabrás que es un punto con información porque aparecerá un ojo de Orus sobre él 7.

EL LIBRO DE LOS MUERTOS

Tendrás que ir a una necrópolis que está al sur de Yamu para encontrar el libro que necesita el anciano. En la entrada encontrarás algunos guardias y una vez dentro asegúrate de recoger todo lo que veas para dejar completa la ubicación.

SEÑORA DE LA MASACRE

Esta misión secundaria comenzará con la búsqueda de un hombre llamado **Pamu** que se ha pasado la noche bebiendo Y que debería estar preparado para un combate organizado por Menehet. Cuando vuelvas al templo tendrás que ser tú el que luche contra Isfet, un fornido guerrero contra el que tendrás un duelo con lanza 8. Al derrotarle conseguirás el **Trofeo El festival**.

HERENCIA

Tras hablar con el embalsamador que te ofrece la misión tendrás que ir a una granja para encontrar a una mujer llamada Iras. Dependiendo de la hora del día, la granja estará más o menos protegida. Elimina a los guardias y acércate al pozo para encontrar a la mujer.

Ahora ve a una villa para conseguir información sobre un hombre llamado **Sofronio**. Tiene dos guardaespaldas y tendrás que confirmar la muerte por lo que también tendrás que derrotarles.

QUE SERAPIS NOS UNA

El tamborilero al que tendrás que rescatar se encuentra en uno de los primeros fuertes con más seguridad. Para completar este primer paso tendrás que sacarle del fuerte por lo que es recomendable acabar con todos los guardias y así de paso completar la ubicación.

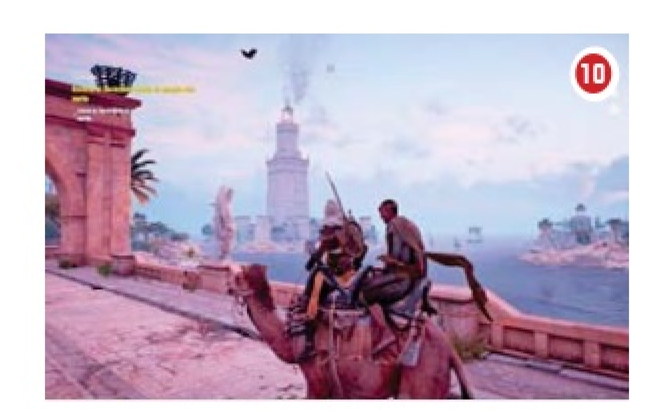
Tras rescatarle tendrás que ir en busca de una **Piel de león** que le han robado. Tendrás que usar a Senu para localizar al grupo de soldados que la tiene y acabar con ellos para recuperarla. Con la piel en tu poder vuelve junto al sacerdote que te ofreció la misión.

UN DIEZMO CON OTRO NOMBRE

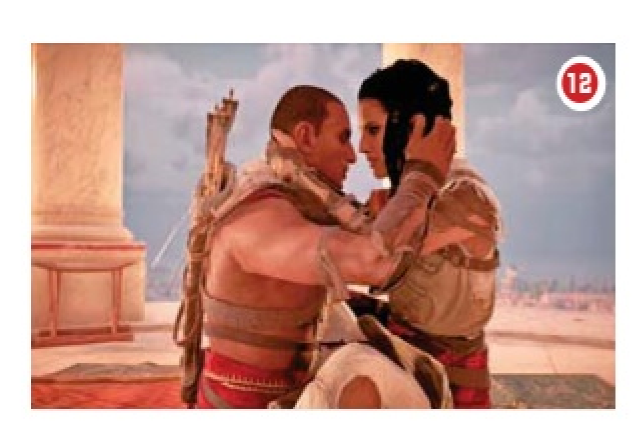
Una vez iniciada la misión ve al punto que te indican y espera junto a la puerta de entrada del fuerte hasta que aparezca el carro que debes robar. De ti depende que esperes tranquilamente o matando a todos los guardias de la entrada para no tener problemas al robarlo. Cuando estés subido en el carro llévaselo de vuelta al sacerdote.

AYA

Esta es solo una misión de transición que sirve para desbloquear las dos siguientes misiones de asesinato de objetivos principales. Durante esta misión te verás cara a cara con tu esposa Aya y también hará aparición el Fruto del Edén 9. »







LA ODISEA

Una misión muy sencilla en la que solo tendrás que escoltar a un sacerdote hasta el templo de más al norte de la ciudad. Usa tu montura 10 para llegar más rápido y de paso para que los guardias que patrullan las calles no te den problemas.

EL FALSO ESCRIBA

El objetivo de esta misión será rescatar a un hombre llamado **Aristo**. El enemigo está llevando a este personaje hacia el muelle en una jaula y tendrás que interceptar el carro en el que lo llevan. Acércate con sigilo a la parte trasera de la jaula para abrirla y sacar a Aristo sin ser visto, o monta a caballo y acaba con la vida del soldado que conduce el carro. Cuando le rescates tendrás que llevarle hasta un barco del puerto.

GENADIO EL PHYLAKITAI

Debes acabar con la vida de otro de los objetivos principales. Se esconde en su palacio real y está fuertemente protegido. Aprovecha las ballestas de asedio que hay en lo alto de las murallas para acabar con algunos soldados de forma rápida. Cuando le derrotes quedarás marcado y los peligrosos **cazarrecompensas Phylakes** comenzarán a aparecer de forma aleatoria por el mapa para ir en tu búsqueda 11.

FIN DE LA SERPIENTE

Debes eliminar a un objetivo principal. Ve hasta el fuerte que te indica la misión y entra por la ventana de la segunda planta del edificio que te indican para llegar de forma rápida y segura hasta la oficina del escriba real, en la que tendrás que investigar en busca de información sobre el paradero de **Eudoro**, La serpiente.

El objetivo está en las termas de la ciudad. Una vez dentro ve hasta el fondo del lado izquierdo y procura no llamar la atención mientras que escalas por la pared para llegar hasta Eudoro. Elimínalo. Para salir, vuelve a escalar por la pared y no pases cerca de los guardias porque si te detectan no podrás salir de las termas hasta que derrotes a todos.

AYA

Esta misión se desbloquea al completar la anterior. Solo tendrás que reunirte con Aya en su guarida. Durante la escena 12 conseguirás el **Trofeo No he hecho más que empezar**.

ZONA DEL PRESENTE

Tras la misión anterior te encontrarás en el presente controlando a Ayala. Examina la cueva para completar el objetivo y vuelve al Animus.

EL MEDJAY DE EGIPTO

Viaja hasta la nueva región y habla con el contacto de Apolodoro junto al hipódromo para conseguir información sobre su paradero. Espera a que caiga la noche y ve al faro de Canopo para encontrarte con él.

Tras la reunión deberás rescatar a Damastes en la otra orilla del río. El barco en el que está enjaulado está fuertemente protegido por lo que es mejor que elimines a todos los guardias y de paso podrás explorar la zona. Libérale y escóltale hasta una zona más apartada.







El siguiente paso será hablar con Damastes para descubrir que le hacen falta unos papeles que se encuentran en un barco hundido. Ve hasta la zona y usa a Senu para localizar el botín entre los restos. Cuando lo tengas vuelve a la superficie y ve hasta la otra orilla para reunirte con Apolodoro. Síguele hasta su villa y prepárate para reunirte con la mismísima **Cleopatra**. Será ella misma quien te informe sobre los siguientes objetivos a los que tendrás que dar caza ⓭.

LOS VIEJOS TIEMPOS

Sólo tienes que ir a hablar con Claridas junto al hipódromo para aceptar la invitación de ir a tomar algo. Tras un par de copas, la conversación subirá de tono y habrá un intercambio amistoso de puñetazos. La misión finalizará con la resaca de la mañana siguiente.

CARRERA SALVAJE

Ve al punto indicado para iniciar unas prácticas con unos caballos de carreras ⓮. Tras acabar el circuito descubrirás que han robado uno de los caballos de la cuadra y tendrás que ir tras los bandidos.

Cuando te veas cara a cara con ellos ten mucho cuidado, ya que si dañas al caballo tendrás que cargar el punto de control. Monta a lomos del caballo cuando lo hayas recuperado y devuélvelo al establo para completar la misión.

ULTRAS AZULES

Es el momento de ir a por el equipo rival. Primero, ve a rescatar a **Icario** que está retenido en un campamento enemigo. Tras liberarle deberás zambullirte en el lago y buscar un busto que deberás devolver a Selene para finalizar.

LA COMADREJA

Aunque lo pueda parecer, el objetivo al que debes eliminar no es de los principales. Empieza por ir al laboratorio e investiga el entorno para descubrir lo sucedido. Encontrarás el cuerpo que buscas en un carro con heno junto a la muralla ⓯. Llévaselo a Pelias y ve a hablar con el maestro de armas y mátalo para vengar a Ruia.

EL RÍO HAMBRIENTO

Debes recuperar todos los cadáveres de la zona, Debes tener cuidado porque es posible que haya algunos hipopótamos rondando y sus mordiscos son letales.

Ahora ve a buscar a Meketre en un campamento de bandidos. Es recomendable que mates a todos los enemigos antes de liberarle para luego huir tranquilamente. También puedes aprovechar para explorar la zona al máximo. Tras liberarle habla con él y ve hasta su pueblo para derrotar a los enemigos que han tomado el pueblo de Meketre.

EN PROTESTA

Comienza por usar a Senu para localizar el carro que debes destruir. Una vez localizado entra en el fuerte, derrota a todos los enemigos y completa la zona. Cuando estés subido en el carro puedes ser todo lo creativo que quieras para destruirlo, hundirlo en el fondo del río, tirarlo por un barranco, quemarlo… Vamos, que des rienda suelta a tu imaginación. »

» ## PIEL DURA

Tras hablar con la persona que te ofrece la misión ve al punto donde se encuentra el curtidor y derrota a todos los cocodrilos que le están atacando. Habla con el curtidor para descubrir que necesita unos recursos de los enemigos de la zona.

Si usas a Senu podrás localizarlos pero si vas a la zona rocosa del noroeste encontrarás a los tres enemigos y también una guarida de animal que puedes completar ⑯. Cuando tengas todos los materiales entrégaselos al curtidor para completar la misión.

COMERCIO JUSTO

Toma prestada cualquier embarcación y ve hacia el barco enemigo. Acaba con la vida de todos los tripulantes enemigos para recuperar la Serpiente de Serapis que estás buscando.

EL ÚLTIMO GUARDAESPALDAS

Sigue al mercader que te ofrece la misión hasta un muelle. Allí descubrirás que debes escoltar a su malcriada hija, que te pedirá que le ayudes a hacer ciertos recados. Cuando estés comprando unas telas le robarán a su caballo Pegaso y tendrás que recuperarlo.

LA MORDEDURA DEL ESCARABAJO

Esta misión es de las principales y te servirá para conseguir información sobre el siguiente objetivo y también desbloquearás el acceso a una zona en la que podrás iniciar un par de misiones secundarias más.

Tras hablar con la persona que te ofrece la misión debes ir a un campamento para encontrar a una persona llamada Ghupa ⑰. Aprovecha para completar el campamento antes de llevar a Ghupa de vuelta.

CONFLICTO DE INTERESES

Habla con todos los mercaderes. Cuando llegue la noche sígueles hasta un edificio en el que presenciarás una reunión. Luego, ve al muelle enemigo en el que está atracado el barco de los mercaderes. Acaba con todos los soldados y decide si quieres hundir el barco o devolvérselo a los mercaderes. La decisión que tomes solo modificará la escena con la que termina la misión.

HUMO SOBRE EL AGUA

Ve hacia el muelle de la aldea donde se inicia la misión para hablar con Amosis. Tras la conversación usa a Senu para localizar a **Jeska** y ve a su posición lo más rápido que puedas antes de que los hipopótamos acaben con ella.

Habla con Jeska y poned rumbo hacia su aldea. Tras derrotar a los saqueadores que la han prendido fuego, vuelve a hablar con ella para tener una escena en la que encontrareis a **Pentu** entre unas vigas de madera. El último paso es llevarle hasta una granja.

NOS VIGILAN

El único objetivo será acabar con los seis arqueros que patrullan la zona desde los tejados ⑱. No importa si te detectan ni el método que uses para matarlos.







FELICIDAD PERDIDA

Un joven llamado Nesamón se dirigía a Yamu con un cargamento de cerveza pero no ha llegado. Le encontrarás en un campamento. Acaba con los enemigos y desátale.

ABUSO DE PODER

Recoge los tres fardos de heno que hay por el suelo y cárgalos en el carro. Ahora, explora la aldea para encontrar a un recaudador ⓳. Debes matarle y puedes ser tan creativo como quieras. No tendrás que confirmar su muerte.

CUESTIONES FISCALES

Dirígete hacia el fuerte de Nikiou. Está protegido por dos capitanes, un comandante y, de vez en cuando, también suele aparecer un **Phylakes**. Es uno de los puntos que debes completar para conseguir el 100%, por lo que prepárate para un buen combate. Además, acabar con todos los enemigos te ayudará con el objetivo principal.

El objetivo es entrar en la planta más baja del edificio central y examinar la trampilla, pero solo podrás hacerlo si pasas inadvertido. Dentro se encuentra la persona a la que buscas y tendrás que llevarle de vuelta a la ciudad.

EL AVESTRUZ

Otro recaudador que se ha excedido en sus labores. Ve a su campamento y enséñale modales a espadazos. Solo debes acabar con él para completar la misión, pero aprovecha para completar el campamento.

LAS MENTIRAS DEL ESCARABAJO

Debes derrotar a un objetivo principal. La misión se inicia con una reunión con Taharqa, pero de pronto comenzará un asedio y debes acabar con los enemigos ⓴. Tras el combate, ataca la base enemiga junto a Taharqa y sus soldados.

De vuelta a la ciudad te encontrarás con Taharqa celebrando el triunfo, pero amanecerás enterrado en el desierto y sin equipo. Llama a tu montura para que te saque del suelo y cabalga en busca de tu equipo. **Descubrirás que lo han llevado a un campamento** enemigo. Está dentro de un cajón en un edificio no muy protegido, pero para abrirlo tendrás que pasar inadvertido. Cuando recuperes tu equipo cabalga hasta el palacio de Taharqa y decide cómo quieres vengarte de él tras lo sucedido para poner fin al **Escarabajo**.

Tras confirmar su muerte tendrás una escena más y finalmente conseguirás el **Trofeo El escarabajo**.

POMPEYO MAGNO

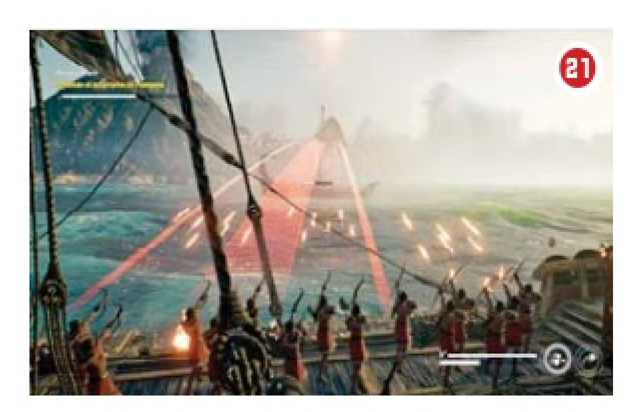
Esta es la primera de las misiones navales. Debes navegar hacia la costa del Egeo, pero a mitad de camino aparecerá una flota enemiga a la que deberás destrozar. La clave en estas misiones es **pulsar L1** cada vez que el enemigo vaya a realizar cualquier tipo de ataque, para no sufrir daño, y luego contraatacar, ya sea con las flechas de fuego o con las catapultas ㉑.

Tras hundir la flota enemiga te verás a cara con Pompeyo Magno y cuando finalice la escena conseguirás el **Trofeo El mar**.

»

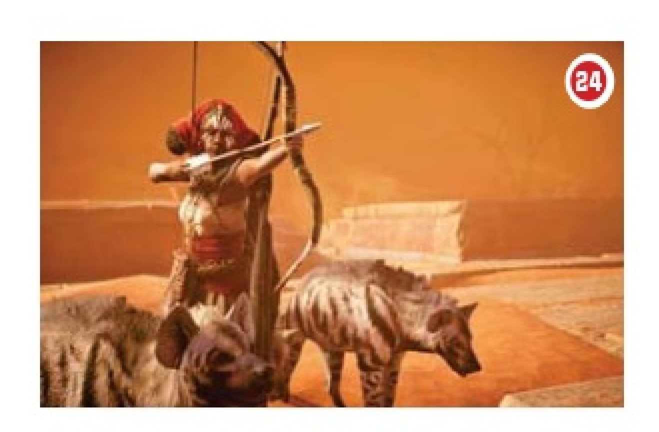

19


20


21


22


23


24

»

EL LAMENTO DE LOS OBREROS

Usa a Senu para localizar a los obreros de la ciudad y habla con ellos. Resulta que uno se ha quedado atrapado en un túnel y no puede salir porque unas cobras bloquean la salida. Dale un escarmiento a las cobras 22 y, tras hablar con el obrero, examina los papeles que están en la mesa del fondo para conseguir la misión secundaria **La antigua biblioteca**. Vuelve a hablar con la persona que te ofreció la misión.

LA ANTIGUA BIBLIOTECA

Debes ir a una cueva para recuperar la **espada de Ptah**. Usa a Senu para localizar la entrada a la cueva y acaba con todas las hienas para recuperar el arma y completar la misión.

EL CHICO NUEVO DEL BARRIO

Comienza hablando con el tal Nehi y ve a recuperar su carro. Se encuentra en un campamento enemigo, pero si eres rápido podrás recuperarlo sin tener que luchar.

Tras devolver el carro vuelve a hablar con Ramessu y después con los habitantes de la ciudad para que te dejen revisar los jeroglíficos de sus casas. Cuando tengas la pista sitúate en la entrada de Letópolis y ve hacia el sureste para llegar a las ruinas que indican los jeroglíficos. Acaba con todos los soldados que intentan hacerse con el tesoro, explora la zona en busca del tesoro y vuelve a la ciudad para hablar con Nehi.

AMISTADES PELIGROSAS

Ve a las ruinas y rescata al hombre que está en una jaula. Se llama Oba y te pedirá que le escoltes hasta su campamento. Descubrirás que dos hombres más han sido raptados y debes salvarles. Cuando lo hagas, recibirás un pedido más.

Deberás buscar una hiena que se ha tragado un anillo de gran valor. Usa a Senu para localizar a la hiena y despelléjala. Cuando vuelvas al campamento tendrás que decidir a quién darle el anillo 23. Esta decisión solo tiene repercusión en la escena.

LA HIENA

Debes eliminar otro de los principales objetivos. Habla con el contacto de Apolodoro y entrégale los 100 dracmas. Viaja hasta unas ruinas que están al sur del mercado para recuperar un caballo y devolvérselo a Mered para conseguir la información.

Resulta que la Hiena se llama Khaliset y se oculta en las colinas que están al oeste de las pirámides. Ve allí e investiga la zona para encontrar pistas sobre la localización exacta de Khaliset: la Pirámide de Jufu.

Avanza por la pirámide hasta la cámara central. Antes de investigar la sala, examina la tablilla para completar la pirámide. Cuando termines de investigar, aparecerá Khaliset junto a dos feroces hienas y tendrás que perseguirla hasta salir de la pirámide 24.

Para derrotar a Khaliset debes fijarte de la dirección de la que provienen las flechas que atraviesan la tormenta de arena para saber dónde está. Cuando la localices corre hacia su po-







sición y atácala un par de veces antes de que vuelva a ocultarse. Repite esta táctica hasta que completes el combate y tras la siguiente escena conseguirás el **Trofeo La Hiena**.

LO TUYO ES MÍO

Ve a hablar con la persona que te indica la misión. Debes ir a unas ruinas para buscar a unos ladrones. Al llegar, investiga la zona para conseguir algunas pistas sobre su paradero.

El resto de la misión se basa en seguir las pistas hasta llegar al interior de otra pirámide y finalmente hasta la cueva donde está el líder de los ladrones 25. Cuando le mates recuperarás los **apuntes de Corteseo** y solo tendrás que devolvérselos.

AGUA ENSANGRENTADA

Habla con el barquero de la ciudad para descubrir qué está pasando con el lago del palacio. Zambúllete en el lago para acabar con los cocodrilos. Luego, espera a que se haga de noche para ir a hablar con Thutmose, el cazador de cocodrilos. La entrada está bajo el palacio, llegarás a ella por el camino que lo rodea, pero debes tener cuidado porque está protegida por cocodrilos.

Tras hablar con él tendrás que ir en busca de los dos asesinos de cocodrilos que patrullan el río que rodea la ciudad 26. Cuando confirmes la muerte del segundo completarás la misión.

HEDOR FÉTIDO

Usa a Senu para localizar la entrada de la cueva que tiene varios platos con incienso. Avanza matando enemigos y luego investiga la zona para descubrir de donde viene el hedor.

Cuando lo descubras, sal del palacio y ve al siguiente punto de la misión. Aquí tendrás que hacer uso de tus dotes de investigador para averiguar que el problema es de un producto llamado natrón.

Ve al almacén donde tienen este producto para averiguar qué está pasando y finalmente ve a la cueva en la que están los bandidos y elimínalos.

FILÓSOFO POR SORPRESA

Ve a la playa e investiga en busca de pistas. Mucho cuidado con las que están en el agua, porque hay cocodrilos. Terminarás descubriendo que **Tefibi** está dentro del edificio que está al fondo de la playa.

Cuando hables con él tendrás que escoltarle y prepararte para la llegada de algunos soldados a los que debes derrotar.

LA IRA DE LOS POETAS

Esta es la primera de una cadena de misiones secundarias, que tienen que ver con el club de poetas de la ciudad.

Ve a la guarnición de Akra. El fuerte está repleto de enemigos y convendría que los elimines para que liberar a los poetas de las jaulas y huir con ellos sea más sencillo. Además te vendrá bien para completar la ubicación 27.

Uno de los poetas está herido y hay que llevarlo a cuestas. Llama a tu montura y cabalgad hasta el anfiteatro en el que iniciaste la misión. »

»

LA MÁSCARA DEL LAGARTO

una de las misiones principales en las que tendrás que matar a un objetivo. Tras la extraña visión con la que comienza la misión, ve a la casa del vidente para hablar con Taimhotep. Cuando finalice la escena te encontrarás en mitad del desierto y debes avanzar para entrar en unas ruinas. Solo hay un camino y terminarás llegando a un altar que debes examinar para tener otra escena más que dará paso al combate contra una enorme cobra 28.

Para derrotar a este jefe debes dispararle en cualquier parte del cuerpo usando el poderoso **arco** recién conseguido y tienes flechas infinitas. Al principio irás sobre una plataforma. Luego, tendrás que estar atento de los golpes que da la serpiente contra el suelo porque lo irá rompiendo y si quedas fuera del escenario demasiado tiempo morirás.
Ya de vuelta en la ciudad tendrás algunas escenas más y en ellas conseguirás el **Trofeo ¡Despierta!**

SUEÑOS DE CENIZA

Usa a Senu para localizar a las tres personas a las que debes ir a entregarles los amuletos que consigues al comienzo de la misión. Cuando los hayas entregado vuelve a hablar con el vidente y llévalo hasta la isla que te indica.

Ahora debes encontrar una estatua de Jnum, que está en el fondo de este lago, para que pueda iniciar un ritual con el que finalizará la misión. Mucho cuidado al bucear porque el lago está lleno de cocodrilos.

ESTUDIOS SUPERIORES

Otra misión fácil en la que solo deberás ir en busca de un barco para recuperar un **papiro** y devolverlo. El barco es de los de menor tamaño y solo tendrás que luchar contra dos guardias 29.

SIMPOSIASTAS

Ve a la zona del anfiteatro de la ciudad y habla con Fano. Debes seguirle por la ciudad hasta llegar a un punto en el que seréis emboscados por unos guardias.

EL HIJO DE TAIMHOTEP

Usa a Senu para localizar la tienda oculta bajo tierra. Avanza hasta la cámara que está al fondo y habla con la dueña antes de investigar. El **talismán** está en una sala oculta tras la tela que cuelga de la pared.

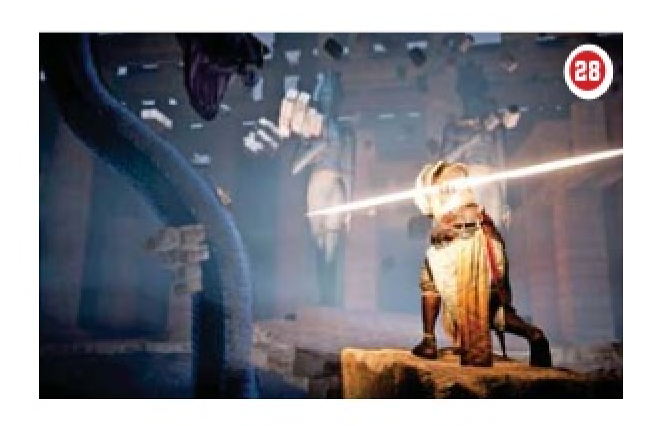
Al salir serás emboscado y luego tendrás que ir en busca de los recursos que te indican. Cuando los tengas llévaselos a Taimhotep y escóltale a la pirámide de Zoser.

EL DILEMA DE LA PANADERA

Debes rescatar al catador de la panadera. Le llevan en un carro y tendrás que usar a Senu para localizarle. Acércate con cuidado o tendrás que perseguirle. Tras salvarle ve a las localizaciones que te indica para romper las tinajas 30 de contienen unos pasteles envenenados.

LOS NIÑOS DE LA CALLE

Sigue al niño hasta que seas emboscado por unos soldados que están molestando a los ni-







ños. Ve al muelle e investiga para averiguar qué pasó con la hermana del niño, tendrás que quemar las tinajas de la zona.

Ahora que sabes dónde está la niña debes ir al barco para rescatarla tras acabar con todos los enemigos. Habla con ella para descubrir el paradero de otra niña secuestrada y sálvala para completar la misión.

PRIMERA SANGRE

Ve a la tumba que te indica la misión 31. Primero ve a la cara norte de la pirámide para llegar a un pasillo desde el que debes romper unas tinajas con el arco. Luego, cruza la entrada principal y mueve la estantería para entrar. Explora la zona para completar la misión y aprovecha para completar la tumba.

RITOS DE ANUBIS

Sigue a Nefertari y espera a que termine la conversación con uno de los enfermos. Al parecer, una enfermedad está asolando la zona y te pedirán que enciendas tres antorchas a modo de ritual. Usa a Senu para localizar las antorchas.

CUANDO CAE LA NOCHE

Esta misión solo se podrá iniciar durante la noche. Cuando la inicies deberás hablar con Sufia para seguirla junto a su escolta hasta un fuerte. Verás que ha sido atacado y tendrás que recoger a los heridos para apilarlos en el punto que te indican. Nada más terminar, aparecerá un grupo de enemigos con el que debes acabar. Después tendrás que hablar con Sufia para tener una trágica escena en la que descubrirás la verdad sobre lo sucedido.

EL ROSTRO DEL LAGARTO

Es una de las misiones principales en la que debes acabar con un objetivo prioritario. Reúnete con Aya y corre todo lo que puedas con tu caballo para llegar al palacio antes que ella. Al llegar tendrás una reunión con varios personajes importantes de la historia.

Tras la reunión deberás buscar a un sacerdote en el templo, lleva una túnica de color azul y no para de toser. Solo hay dos que lleven túnica de color azul por lo que tendrás que esperar junto a él un par de segundos para ver si tose o no. Cuando le localices acaba con él como prefieras 32. Vuelve al palacio para informar a Pasherenptah para completar la misión y conseguir el **Trofeo El lagarto**.

ALIANZA REBELDE

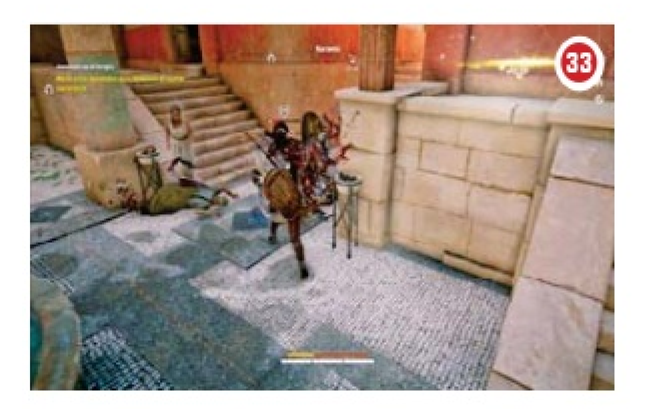
Ve al punto de inicio de la misión y corre todo lo que puedas para rescatar a un hombre llamado Teodoro. Cuando le liberes tendrás que escoltarle hasta una base rebelde cercana. El último paso será ir en busca de un escriba al punto que te indican y llevarlo hasta la base rebelde. Recuerda montarle en tu caballo para ir más rápido.

ASESINATO EN EL TEMPLO

Una misión sencilla. Explora el templo para averiguar el paradero del sacerdote que ha sido secuestrado y luego ve allí para acabar con los bandidos que le retienen para liberar al sacerdote 33. »

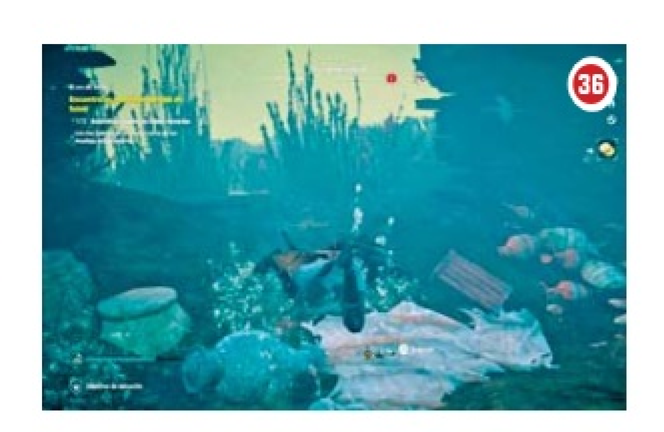












COMIDA PARA FAYÚN

Ve al punto indicado y habla con el cantero. Justo debajo está la cueva en la que debes entrar. Explora las ruinas y ve al punto indicado. Aquí tendrás que zambullirte en el agua y bucear entre los restos para encontrar el pago del cantero.

Antes de devolvérselo, tendrás que ir al almacén de Soknopaiou y acabar con el carnicero para que no vuelva a estafar a nadie. La zona está muy protegida: ve preparado.

MALDICIÓN DE UADYET

Una vez iniciada la misión investiga la zona para descubrir dónde está la cueva del templo de Soknopaiou. El último paso de la misión será acabar con un par de sectarios.

ASALTO REBELDE

Esta es la última misión de Teodoro. Esta vez serás tú el que forme alianza con tu grupo de rebeldes para asaltar el campamento enemigo. Arrásalo y déjalo completo para no tener que volver a esta zona 34.

LAS ESCAMAS DEL COCODRILO

Investiga la zona para averiguar donde se han llevado a Hotefres. Luego, ve a un campamento que está al oeste de Soknopaios para rescatar a uno de sus sirvientes. Apenas hay un par de soldados.

Tras hablar con él sube a su barco y navega hacia el de Hotefres para tener una conversación. Durante la travesía habla con sus ayudantes para conseguir las misiones La enfermedad y El fuego de Dionysias.

Cuando llegues a la otra orilla, habla con Jenut y luego sigue a una niña llamada Shadya hasta una villa en el que se encuentra el **informe** que buscas. Al cogerlo descubrirás que todo era una trampa y al volver al faro verás una dramática escena 35.

FALSIFICACIONES SIWANAS

Usa a Senu para localizar el puesto de antigüedades y habla con la dependienta para descubrir que está pasando con las falsificaciones.

Sigue a la niña por la ciudad y por una playa, mientras escucha su interesante opinión sobre las falsificaciones. Al llegar al fondo de la playa verás que en la otra orilla están golpeando a la madre de la joven y tendrás que acabar con los bandidos.

LA ENFERMEDAD

Inicia una investigación en busca de pistas. Cuando las tengas, habla con la sanadora. Síguela hasta llegar a una casa y prepárate para acabar con la vida del mercader de comida.

EL ORO DE SOBEK

Usa a Senu para localizar las dos **Estatuillas doradas** de Sobek que parece ser que han desaparecido. Una está en la cubierta de un barco, protegida por feroces soldados. La otra la encontrarás en el fondo del lago 36. Antes de irte aprovecha para completar las dos ubicaciones.

Cuando vuelvas a entregar las estatuillas tendrás una escena y luego tendrás que derrotar a un par de guardias más.







EL HOMBRE BESTIA

Investiga la zona para encontrar todas las pistas sobre el hombre bestia y luego usa a Senu para localizar la entrada a una cueva que está semi oculta tras la vegetación en la orilla del otro río.

Avanza con tranquilidad y libera al preso que verás en la celda de la derecha. Tras conseguir información sobre el embalsamador, ve hacia el otro extremo y sube por la escalera de mano para salir. Sigue el camino indicado hasta el embalsamador. Nada más verte saldrá huyendo por lo que tendrás que ser rápido o usar el arco para acabar con él.

EL CAMPEÓN

Acércate a los luchadores que están junto a la escalera más próxima a la arena y habla con él para ver que está pasando. La conversación terminará con un combate a puñetazos para defender el honor del ya mayor luchador 37.

El luchador estará tan agradecido que te dará la posibilidad de ocupar su lugar en la arena, pero antes tendrás que completar otro combate río abajo. Tras este segundo combate ve a la torre que te indica durante la noche y, tras una carrera por las calles de la ciudad, llegareis a un burdel. Aquí tendrás un último combate.

LAS FAUCES DEL COCODRILO

Al parecer, un gladiador está tras la muerte de Shadya y tendrás que investigar quién es. Ve a la entrada de la arena para tener una escena, tras ella usa a Senu para localizar la posición de la gladiadora de Siwa para ir a hablar con ella 38.

Cuando vuelvas a la arena se iniciarán una cadena de combates en los que lucharás en pareja con tu vieja amiga. Son combates fáciles de superar. A la mañana siguiente habla con el promotor de la arena y ve al punto marcado para encontrarte durante la noche con **Berenice, el Cocodrilo**. Acaba con ella de la forma que prefieras y conseguirás el **Trofeo El Cocodrilo**.

FUEGO Y ARENA

Otra misión más en el presente. En esta ocasión tendrás que deshacerte de algunos enemigos que llegarán a la zona antes de poder volver a usar el Animus 39. Al no tener armas tendrás que derrotar a los enemigos con ataques cuerpo a cuerpo.

EMBOSCADA EN EL MAR

Segunda misión de tipo naval. Es exactamente igual que la misión anterior.

LAS LÁGRIMAS DE SOBEK

Salta al interior de la piscina del templo y explora la zona, sin acercarte demasiado al cocodrilo. Para llegar hasta el punto de investigación que está más atrás tendrás que subir a la parte superior y bajar por el interior de un pozo.

Tras conseguir la última pista sal al exterior y viaja al punto que te indican. Aquí ya solo tendrás que acabar con la vida de **Melina, la Hibisco** para completar la misión. »

» ## LAS FAUCES DE SOBEK

Comienza la misión investigando la zona que te indican. Cuando la hayas explorado ve al muelle más próximo y rescata al hombre que está retenido por varios guardias 40. Ahora tendrás que ir a dos puntos más para encontrar pruebas que demuestren la corrupción.

MALA FE

Para poner fin a esta larga cadena de misiones solo tendrás que ir hacia el templo de la ciudad y acabar con **Sehetep**. Solo está protegido por un par de guardias en la sala central.

EL REPOSO DE SHADYA

Sigue a Hotefres hasta el altar que te indican. Si tienes la **Pluma de garza**, entrégala. Ahora debes ir en busca del capitán ptolemaico de Filadelfia y acabar con su vida para recuperar la **Insignia del fuerte**. Llévala al altar para ver una escena.

LUCHAR POR FAYÚN

Habla con Hotefres para conseguir información sobre la misión. Ve hacia la granja y usa la antorcha para quemar las tres piras de heno antes de volver a hablar con Hotefres. Llegarán un par de enemigos a los que tendrás que derrotar. Tras la trifulca habla con Jenut y poner rumbo a hasta la zona donde están los rebeldes de Fayún.

El líder de los rebeldes ha sido capturado y tras liberarle tendrás que ir a por el comandante del ejército enemigo en el fuerte de Boubastos 41 Como de costumbre procura completar la ubicación por completo.

MORS ROMANA

Viaja al punto de inicio y usa a Senu para localizar al barco en el que está **Gaia**. Derrota a los soldados para poder confirmar la muerte de Gaia.

SIETE GRANJEROS

Esta solitaria misión secundaria tiene lugar en la región de Nomo de Uab. Para iniciarla debes hablar con un par de rebeldes que están sufriendo los ataques del ejército enemigo. Tras enterarte de lo sucedido sigue a Rai para llegar a una zona alta desde la que trazar un plan para luchar contra el enemigo. Realiza un salto hasta el lago inferior y ve a hablar con el hermano de Rai.

Cuando estés listo vuelve a hablar con el hermano de Rai para que el enemigo llegue a la zona: tendrás que acabar con las dos oleada. Ve al campamento enemigo que está situado más adelante y, en el interior de la montaña, tendrás que recoger una **carta** que indica la localización del líder.

Al conseguir la nota conseguirás la localización de la tumba y ya solo tendrás que entrar en ella e ir hasta la última sala para derrotar al líder. Conseguirás el **Trofeo Siete granjeros** 42. Aprovecha para examinar la tablilla de esta misma sala para dar por completada la tumba.

LA MATRIARCA

Comienza la misión usando a Senu para localizar a un rehén que está cautiva en el muelle de Kerke, al este de la ciudad. La persona a la que buscas está dentro de la tienda de campaña más grande. Salir del







campamento sin que te vean puede ser complicado y además siempre será mejor dejarlo completo. Tras abandonar el campamento deja a la rehén en el suelo y habla con ella para completar este primer paso.

Ahora debes viajar a Kerke para hablar con Meritmaat. Ve a la costa y toma prestado un barco para llegar más rápidamente hasta el barco enemigo que está transportando opio por el Nilo (43). Cuando ya no queden soldados, explora el barco para conseguir información sobre un comandante. Ve a buscarlo para acabar con su vida y después informa a la hija de Meritmaat en Menfis.

REUNIÓN

Ve al punto que indica la misión para conocer a una mujer llamada **Tahira**. Síguela hasta unas ruinas para que te informe sobre el problema con los cocodrilos y vuelve a seguirla hasta un lugar donde tienen enjaulada a la hija de Sobek. Libérala para que te ayude a matar a los enemigos y luego síguela hasta llegar a las ruinas.

EL CAZADOR CAZADO

Es la continuación de la anterior. Debes hacer grupo con Tahira y derrotar a todos los enemigos de las zonas donde se está cazando a los cocodrilos.

MISIÓN DE RECONOCIMIENTO

Viaja el largo camino hasta el campamento enemigo. Libera a todos los presos para que te ayuden a derrotar a los enemigos y completarás la misión. Antes de irte, explora la ubicación por completo.

AL ESTILO GABINIANO

Es el momento de volver con la misión principal. Sigue a Cleopatra para tener una escena en el muelle. Después, ve al burdel y paga para que te dejen pasar la noche mientras esperas la llegada de los mellizos.

Ve a la habitación de Venator e investiga para conseguir pistas que expliquen lo sucedido. Así averiguarás la identidad de las personas a las que buscas y solo tendrás que ir a por ellas antes de volver junto a Cleopatra.

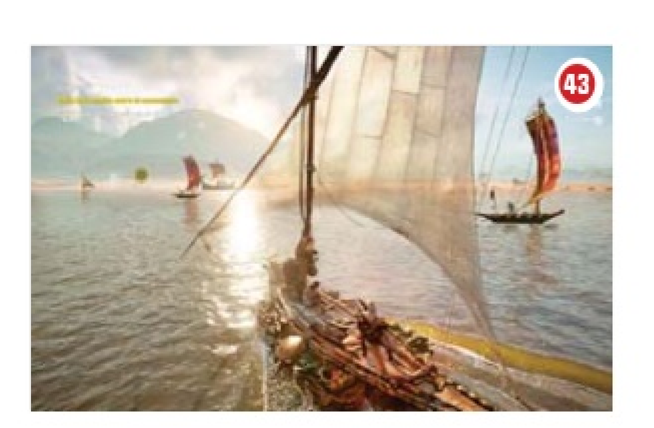
La conversación pronto se volverá combate, ya que llegarán algunos soldados comandados por **Venator** (44). Cuando acabe, sigue a Aya hasta el lugar de atraque de Pompeyo.

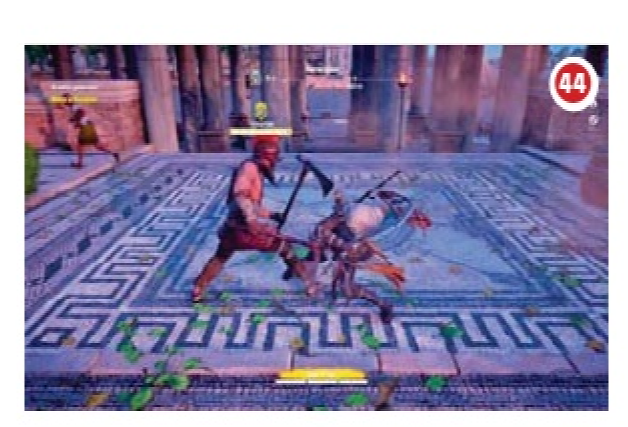
AYA: ESPADA DE LA DIOSA

Esta larga misión comienza con una batalla naval. Para superarla tendrás que cubrirte de todos los daños enemigos (45).

Ya en tierra firme avanza por el palacio para llevar a Cleopatra frente a César. Cuando vuelvas a tomar el control de Aya vuelve a entrar en el palacio y, desde la sala principal, baja por la escalera de la derecha para llegar a un pasillo inferior. Verás la entrada a la tumba.

Para entrar debes examinar las grietas del pasillo. Avanza por la cripta y en la zona de agua entra por el agujero de la pared del fondo. Tras un par de pasillos más, llegarás al interior de la tumba. Habla con Bayek sobre el descubrimiento y luego abre la puerta para que puedan entrar los romanos. »

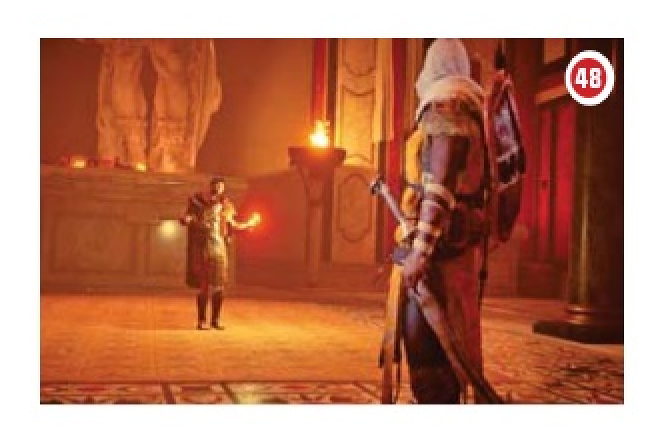












» **La reunión será interrumpida con la noticia** de que los emisarios de César han sido apresados y deberás ir a rescatarles. Están en uno de los fuertes más protegidos del juego, por lo que debes tener cuidado. Cuando le hayas sacado, súbele en un caballo para volver al palacio rápidamente.

Ahora debes escalar el faro de la ciudad. En el interior del faro y en la última planta tendrás que derrotar a algunos enemigos antes de poder manipular la llama del faro.

LA BATALLA DEL NILO

Volverás a tomar el control de Bayek. Irás montado en un carro junto a César y tendrás que usar el arco para acabar con todos los soldados que puedas y evitar que os alcancen.

Cuando finalice la persecución ve al área indicada para luchar contra **Potino** y su temible elefante de guerra 46. Para derrotarle, céntrate en atacarle a las patas. Cuando realices un combo esquiva hacia atrás para no recibir un pisotón.

Tras este primer combate tendrás que ir a otro campamento en el que lucharás contra **Septimius**. Este jefe usa unas mazas con cadenas y esquivar algunos de sus ataques será complicado debido a la oscilación cuando las usa.

LAS CONSECUENCIAS

Una misión muy sencilla en la que solo deberás volver a la tumba que está bajo el palacio de Cleopatra para luchar contra algunos soldados y tener una escena. Al terminar, conseguirás el **Trofeo El asedio** 47.

EL PESADO FINAL

Viaja hasta Siwa y dirígete a la cámara de la ciudad. No estás obligado a luchar contra los enemigos que verás por el camino. Tras un par de escenas y conversaciones aprovecha para examinar la tumba de tu hijo para tener una **escena secreta**.

Ahora, inicia un largo viaje hasta Cirenaica. Aprovecha para sincronizar todas las atalayas que veas por el camino para luego completar más rápido las misiones de la zona.

Cuando estés listo, ve a la granja de Cirenaica para descubrir que algunos aldeanos se están matando entre sí. La zona se llenará de enemigos y deberías acabar con ellos para que tu nueva compañera no se entretenga cuando tengáis que huir. Cuando montes a los supervivientes en el carro, se desbloquearán nuevas misiones secundarias pero aún debes completar esta.

Sube en tu caballo y ve hacia el ágora de Cirene para hablar con Diocles. En la conversación descubrirás la localización de **Flavio** y ya solo tendrás que ir a su palacio para enfrentarte a él 48. La clave de este combate es calcular el momento exacto en el que debes pulsar R2 para realizar un golpe fuerte y desestabilizarle justo cuando se vaya a acercar, y entonces atacar a base de combos. Si intentas atacarle de forma normal no hará más que teletransportarse.

Tras el combate tendrás una escena y en ella conseguirás el **Trofeo Ya falta poco**. En este punto estará disponible la mi-







sión **El último Medjay**, que es la que inicia la cadena de misiones con la que terminará el juego, pero aún quedan algunas misiones secundarias.

AQUÍ HAY GATO ENCERRADO

Alguien está matando a los gatos de la ciudad y debes investigar quién es. Tras hablar con la persona que cuida de los gatos tendrás que sacarle de la ciudad. El problema es que cada vez que vea a un grupo de soldados romanos les insultará y deberás luchar contra ellos.

PHYLAKITAI EN EL PUNTO DE MIRA

Tendrás que acabar con varios grupos de soldados romanos en varias zonas de la ciudad 49. Aprovecha para explorar cada ubicación al completo.

JUGAR CON FUEGO Y EL BUEN ROMANO

Esta doble misión comienza con el rescate de un hombre llamado **Kade** y algunos prisioneros más. Luego, abandona el área de la prisión para poder hablar con ellos.

Descubrirás que el ejército romano se ha apoderado de una fórmula con la que podrían crear un poderoso explosivo flamígero. Tendrás que ir a buscar información y luego romper todas las vasijas de aceite que se están dentro de una base enemiga. El último paso será informar a Vitruvio.

LA LIBERTAD SE TOMA

Debes encontrar a un obrero llamado **Hapti**. Usa a Senu para localizarlo y ve hacia su posición. Ten mucho cuidado porque en esta montaña se encuentra uno de los elefantes de guerra secundarios.

Tras hablar con Hapti, ve a un campamento enemigo para recuperar el brazalete de su esposa y devuélvelo 50.

EL HALO DE LA CAZADORA

Otra misión de buscar y recuperar. El **halo** se encuentra en un campamento enemigo, a los pies de una estatua que está dentro de una cueva. Antes de irte de la zona aprovecha para dejarla explorada.

LA PULGA DE CIENE

Una misión muy sencilla en la que solo tendrás que ir saltando desde ciertos puntos para impresionar a unos niños.

OJOS QUE NO VEN

Para iniciar esta misión tendrás que hablar con el ciego que está junto al camino que va hacia la montaña. Llévale hasta la clínica y ve a robar los ingredientes que te pedirán para ayudarle.

MANZANA PODRIDA

Ya que estás en la clínica aprovecha para iniciar esta misión secundaria. Tras hablar con **Praxila** ve al palacio que te indica la misión para rescatar su amigo **Crios**. Descubrirás que la causante de la locura de Crios es una mujer llamada Melitta. Se encuentra en el interior de una cueva fuertemente protegida por soldados romanos 51.

Nada más verte saldrá corriendo por lo que sería conveniente que usases el arco para acabar con ella antes de acercarte a su altar. Ahora, libera a los presos y sal de la cueva. »

»

CARPE DIEM

Ve al punto indicado y derrota a todos los soldados romanos 52 de la zona de crucifixión para rescatar a **Apate**. Luego toca acabar con **Brutus Severus**. Dependiendo de si vas a buscarle de día o de noche estará en un campamento u otro. Aprovecha para inspeccionar ambos campamentos para dejarlos completos.

TRAMPA PARA RATONES

Esta es la primera de una cadena de misiones secundarias. El objetivo es buscar un objeto que le han robado al Ratón y que está en un almacén de un fuerte romano. Aprovecha para dejarlo completado antes de llevarle la caja a Ratón.

EL PADRE FUNDADOR

Una misión muy sencilla en la que tendrás que investigar una zona y recuperar **dos reliquias de Bato** que han sido robadas.

LA TENTACIÓN DE LA GLORIA

Solo debes ir a hablar con el dueño de la arena de Cirenne.

EL GATO Y EL RATÓN

El punto de la misión irá cambiando de localización. Al llegar, descubrirás que Ratón ha sido apresado y tendrás que liberarle para averiguar qué ha pasado 53. Ratón ha sido acusado de asesinato y tendrás que encontrar pruebas que lo exculpen.

Ve hacia las termas de la ciudad. Según miras hacia la puerta de entrada escala por la pared de la izquierda para encontrar un hueco en la ventana por el que poder entrar. Dentro, investiga las pistas o ve directamente a la sala del fondo para encontrar el cadáver.

El siguiente destino será el teatro de Apolo y después un burdel para encontrar dos cadáveres más. Tras encontrar las pruebas correspondientes vuelve a hablar con el Ratón.

PODER ABSOLUTO

La misión comienza con la búsqueda de un hombre llamado **Simónides** y que tendrás que llevarle a casa de Diocles. Luego, debes recuperar unos **papeles de Leandro**, que están en una villa romana. Deberías dejarla completada antes de irte de ella. Cuando vuelvas al templo de Apolo tendrás que acabar con algunos romanos.

PAX ROMANA

Esta misión solo estará disponible si completaste todas las misiones anteriores de esta región. En ella tendrás que realizar varios pasos para cada uno de tus nuevos compañeros. Cuando acabes, reúnete con ellos en el mirador de Apolo para recibir tu recompensa.

EL FUEGO DE DIONYSIAS

Esta misión te llevará hasta las regiones que están en la zona centro y sur del mapa. Aprovecha para explorarlas y activa las atalayas que irás viendo. El objetivo es ir a por varios líderes bandidos y acabar con su vida, entre ellos se encuentra el poderoso Hijo de Rah 54.

¿OS HABÉIS DIVERTIDO?

Examina la pintada que ha aparecido junto a las escaleras de la arena. Reúnete con el la-







nista para saber qué ha pasado y ve hacia la granja para buscar al gladiador que ha robado la espada.

En la granja tendrás que quemar el heno que hay dentro del granero para despejar la entrada a la zona inferior y encontrar la pista que te dirá dónde está el gladiador.

Cuando hables con él usa a Senu para encontrar la localización de la espada y recupérala. Cuando vuelvas junto al gladiador aparecerá el lanista junto a unos romanos y deberás acabar con todos ellos 55.

CONTRABANDISTAS DE CIRENE

Otra misión más de Ratón. Ve hasta el puerto y recoge el botín que verás en el puerto para devolvérselo.

LAS SOMBRAS DE APOLO

Una misión rápida y sencilla en la que tendrás que acabar con algunos soldados romanos para recuperar una lista de espías.

MI HERMANO POR UN CABALLO

Primero tendrás que recuperar una lista de artículos confiscados para descubrir el paradero de un caballo que ha sido robado. El caballo lo está usando un comandante romano por lo que tendrás que acabar con él para poder devolvérselo a su dueño 56.

MUERTO EN EL AGUA

Ve al fuerte enemigo, derrota a todos los enemigos y explóralo para dejarlo completado antes de rescatar a Titus o sino será muy complicado abandonar la zona. Cuando escapéis, tendrás que hablar con él para conseguir el paradero de un barco en el que está el navarca al que deberás asesinar.

SERVICIO SECRETO

Solo debes rescatar a un prisionero que está en un campamento romano.

DEMONIOS EN EL DESIERTO

Esta misión comenzará al hablar con un hombre loco que vaga por el desierto de forma aleatoria. Tendrás que formar alianza con un joven llamado Rahotep y junto a sus compañeros tendrás que acabar con todos los soldados romanos de un campamento enemigo.

REBELDES EN APUROS

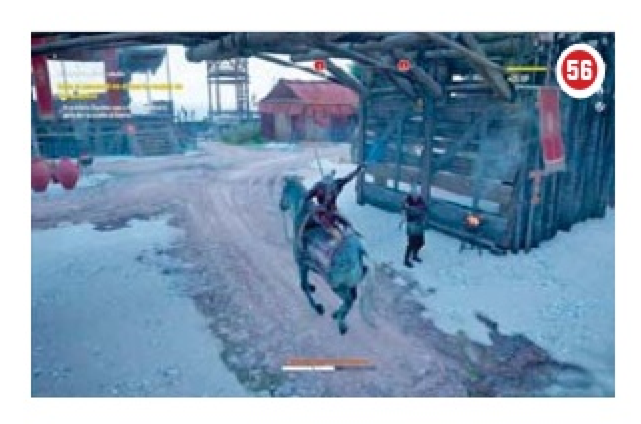
La última de las misiones secundarias te llevará a las zonas más apartadas del desierto.

Tendrás que ir a una guarida rebelde y ayudarles para liberar a algunos prisioneros. También tendrás que rescatar a un joven en el templo de Alejandro. En este templo encontrarás una caja que contiene uno de los mejores cetros. El último paso será recuperar un carro que está en otro campamento enemigo.

EL ÚLTIMO MEDJAY

Con esta misión se iniciará la cadena de misiones con la que terminará la historia 57.
No queremos desvelarte nada de lo que sucederá durante ella. Disfruta de la sucesión de escenas y combates y cuando todo acabe conseguirás el **Trofeo Fin**.







MISIONES SECUNDARIAS

En este apartado encontrarás información de todas las misiones secundarias que encontrarás repartidas por todo el mapa de juego. Completar cada una de las ubicaciones del juego al 100% será obligatorio para conseguir el Trofeo Viejas costumbres.

LA ARENA

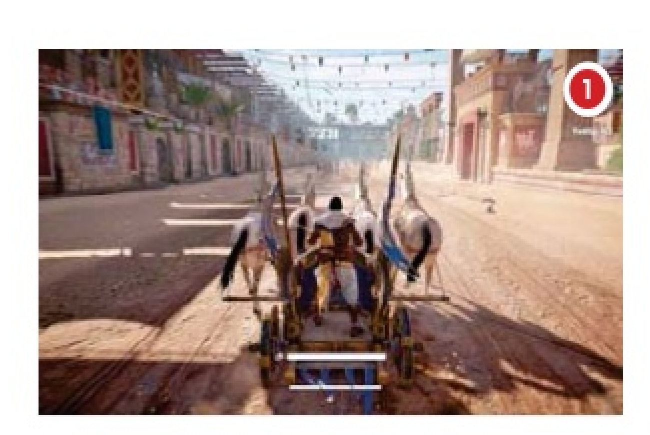
Desbloquearás la Arena durante el transcurso de la historia. En ella podrás enfrentarte a poderosos enemigos para conseguir algunas dracmas y también varios trofeos.

HIPÓDROMO

Podrás participar en carreras de cuadrigas. No solo sirve como entretenimiento sino que conseguirás dracmas si ganas la carrera y también podrás desbloquear varios trofeos 1.

EVENTOS ALEATORIOS

Aparecerán de forma aleatoria por el mapa y solo estarán disponibles unas horas. Estos eventos vienen indicados en el mapa por unos rombos de color azul. Si ves uno, no dudes en ir a completarlo para recibir dracmas y algún botín aleatorio, cuya calidad dependerá del nivel del evento.


1

BASES, CAMPAMENTOS Y ZONAS DE ANIMALES

Todos los puntos con interrogación que hay en el mapa indican ubicaciones que deberás explorar. En cada una tendrás que completar ciertos objetivos secundarios, como derrotar a todos los enemigos, encontrar un tesoro o derrotar al animal más fuerte de una zona. Completar estas zonas al 100% será obligatorio para conseguir el trofeo Platino 2.

CÍRCULOS DE PIEDRAS

Repartidos por el mapa hay un total de 12 círculos de piedras. Cuando llegues a estos círculos tendrás que completar una especie de puzle en el que tendrá que alinear una figura con las estrellas que hay en el cielo. Cuando completes los 12 círculos conseguirás el **Trofeo Estelar** 3.


2


3

CÍRCULOS DE PIEDRAS	LOCALIZACIÓN
Círculo de piedras de Amon	En la región de Siwa, al sureste de la ciudad.
Círculos de Capricornio y Apis	En la zona oeste y sureste del Desierto remoto
Círculo de piedras Osiris	Situado en la primera A de Depresión de Qattara.
Círculos de la leona divina y Serket	En la zona este y norte de Nomo de Iment.
Círculo de piedras de Hathor	Al sureste de la única atalaya que hay en Nomo de Ka-Khem.
Círculos de piscis y Taweret	En unas calas que están al este y al oeste de Filadelfia en Faiyum.
Círculo de los grandes gemelos	En el lago más grande del Oasis del Desierto blanco.
Círculos de Horus y de las balanzas	Cerca de la atalaya de Nomo de Uab y en la cala que está al este.

TUMBAS

En total hay 19 tumbas que explorar. Cada una de ellas contiene tesoros de todo tipo en su interior, pero lo más importante será recuperar la **tablilla** que hay en la cámara final. En estas tumbas encontrarás unos objetos raros llamados **Sílice** y tendrás que encontrar al menos 50 de ellos para poder desbloquear una **armadura secreta**. Al completar la primera tumba conseguirás el **Trofeo En busca de la tumba perdida** ❹.

TUMBAS	LOCALIZACIÓN
Tumba de la Montaña de los muertos	En Siwa, automática durante la historia.
Tumba de Jufu	En Guiza, dentro de la pirámide del norte.
Tumba de Khafre	En Guiza, dentro de la pirámide central.
Tumba de Menkaura	En Guiza, dentro de la pirámide del sur.
Tumba del adorador de Thoth	En Guiza, en la zona montañosa del oeste.
Tumba de Zoser	En Nomo de Saqqara, dentro de la pirámide del norte.
Tumba de Sneferu	En Nomo de Saqqara, dentro de la pirámide del sur.
Tumba dorada	en el Desierto remoto, al norte del Pueblo de Ra.
Tumba Oun-mAa Niye Ressoot	Se entra desde la Tumba dorada.
Tumba de los Nómadas	En el Desierto remoto, en la zona de más al oeste.
Tumba del nomarca	En el Desierto negro, en la zona de más al sur.
Tumba Seshem. Eff Er Aat	Se entra desde la Tumba del nomarca.
Tumba de Amenemhat III	E Nomo de Haueris, en la pirámide del oeste.
Tumba de Semenejkara	En Nomo de Haueris, en la zona del sureste.
Tumba Eeyoo Skedoo Aat	Se entra desde la Tumba de Amenemhat III.
Tumba del cínico	En Nomo de Uab, en la parte oeste.
Tumba Qeneb too Kha'Aiye	En la zona central del Desierto de Desheret.
Tumba de Seth-Anat	En la zona central del Desierto de Desheret.
Tumba secreta	Aparecerá tras completar todos los Círculos de piedras y si tienes al menos 50 piezas de Sílice.





REFUGIOS DE ERMITAÑO

Los Refugios de ermitaño son puntos concretos del mapa en los que encontrarás una **alfombra** en la que deberás sentarte para meditar. Cuando te sientes en cada alfombra por primera vez conseguirás un punto de habilidad y cuando lo hagas en todas conseguirás el **Trofeo Sabias palabras** ❺.

REFUGIOS DE ERMITAÑO	LOCALIZACIÓN
Oasis acuífero	En Depresión de Qattara, en la zona montañosa del oeste.
Cumbre de la montaña Ra-Horakhty	En el Desierto negro, en la cumbre de la montaña.
Escondite del eremita	En Fayún, al sur de Euhemeria.
Ogdamos	En Paraitonion, abre el mapa y sitúa el cursor en la primera i para verlo.
Heredad de Sekhem	En Nomo de Heracleion, al este de Heracleion

»

LOCALIZACIÓN DEL PAPIRO	LOCALIZACIÓN DEL TESORO
Siwa: en la casa de la vida.	Dentro del pozo que está al este de Siwa
Lago Mareotis: en la Sala hipóstila.	Sitúa el cursor sobre la M de mareotis y ve a la granja que está en la zona.
Alexandria: Serapeo.	Junto a una columna que está en el islote al norte de Alexandria.
Alexandria: Gran biblioteca.	En la Guarida de cocodrilos central de Nomo de Sap-Meh, junto a un árbol
Alexandria: Tumba de Alejandro Magno.	Al norte del Refugio del ermitaño de la Depresión de Qattara, cerca del árbol más pequeño.
Alexandria: Gran Sinagoga.	Sitúa el curso sobre la S de Kanopos Nome y busca junto a la palmera en la zona de cultivos.
Alexandria: Isesion.	En la orilla del islote al norte de Alexandria.
Nomo de Canopo: Establos de Zephyros.	En Nomo de Sapi-Res, en la zona de cultivos que está al norte de Letópolis.
Nomo de Sapi-Res: Templo de Horus.	En Nomo de Iment, al oeste de la atalaya central. Desde pasar de la noche al día para que veas el lugar.
Menfis: Wabet.	En la zona de tierra que está más al oeste en Menfis, bajo una solitaria palmera que está cerca del borde del mapa.
Menfis: Palacio de Apries.	En el Oasis de Fayún, en el islote que está más al sureste de Krocodilopolis.
Menfis: Templo de Ptah.	Sitúa el cursor sobre la H de Memphis y haz zoom para ver la zona con agua en la que debes bucear.
Giza: Mastaba del cementerio oriental.	En Guiza, en el punto donde empieza la zona montañosa que está al oeste de la Tumba de Khafre.
Fayún: Serapeo de Karanis.	En Fayún, en la bifurcación del río que está al noroeste de Dionysias.

LOCALIZACIÓN DEL PAPIRO	LOCALIZACIÓN DEL TESORO
Fayún: Mercado del valle.	En Nomo de Haueris, desde la Tumba de Amenemhat III ve hacia el norte y camina por la montaña hasta que veas una especie de pequeña pirámide.
Oasis de Fayún: Casa de Iwin.	En Nomo de Atef-Pehu, en lo alto de una torre que está en la zona con agua al noreste de Kerke.
Oasis de Fayún: Templo de Sobek.	En Nomo de Haueris, en la zona sur de la Tumba de Amenemhat III.
Nomo de Haueris: Templo de Thoth.	En Nomo de Uab, al este de la Guardia de leopardos que está más al este.
Nomo de Heracleion: Casa de Galenos.	En Nomo de Heracleion, cerca del árbol más grande que está al sur del Escondite de Cuna de Neith.
Nomo de Heracleion: Templo de Jonsu.	En Nomo de Heracleion, en una de las islas más pequeñas que están al norte de las Cabañas de Yw.
Montañas verdes: Asclepeion.	En Paraitonionm, al suroeste de la única atalaya que hay en la región. En unas ruinas que están en lo alto de la montaña.
Cirenaica: Oráculo de Apolo.	En Montañas verdes, sigue el tramo del Acueducto de Cirenaica hacia el noroeste y entra en una cueva que verás en la montaña. Dentro verás un lago en el que debes bucear.
Cirenaica: Templo de Zeus.	En Cirenaica, en el islote que está al norte de Apolonia. Tendrás que buscar en la orilla del norte.
Cirenaica: Tumba de Bato.	En Montañas verdes, al oeste del lago en el que está el Campamento de caza romano de Collis. Sigue el cauce del río que va hasta el río.
Cirenaica: Apollonion de Cirene.	En Montañas verdes, en el Campamento romano de Surus verás dos pequeños lagos y debes mirar junto al que está más al este.

ACERTIJOS DE PAPIRO

En total hay 25 Acertijos de papiro. Son papiros que se localizan en puntos concretos del mapa y que contienen una pista sobre un tesoro. Dicho tesoro puede ser dracmas, experiencia y objetos de cualquier tipo. Sabrás que estás cerca de un tesoro porque emite una luz dorada. Cuando descifres el primero conseguirás el **Trofeo Elemental, querido Bayek** 6.



6

MAPA DE TODOS LOS PUNTOS DE INTERÉS

Si dispones de conexión a Playstation Network entra en la tienda del juego y ve al apartado Ahorros de tiempo. En esta sección podrás comprar el Paquete de mapas antiguos que desbloquea la localización exacta de los Círculos de piedras, las Tumbas y los Refugios del ermitaño 7.



7

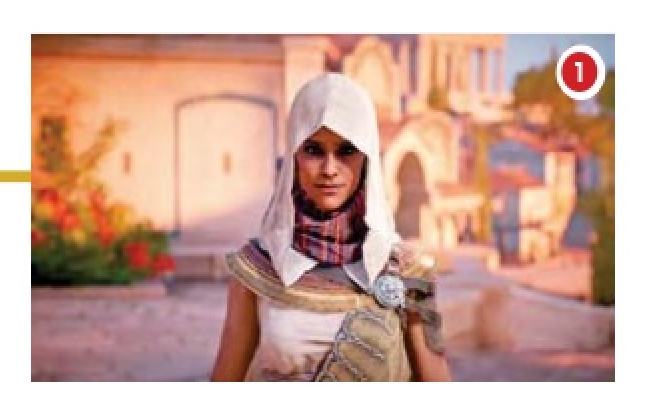
EASTER EGGS

ARMADURA SECRETA

Para conseguirla tendrás que completar todos los círculos de piedras y conseguir 50 piezas de sílice en las tumbas. Úsalas para desbloquear la armadura que aparecerá dentro de una esfinge. No aparecerá en el mapa hasta que cumplas todos los requisitos.

REFERENCIA A ASSASSIN'S CREED 2

Durante la escena final se revelará la verdadera identidad de uno de los asesinos cuya tumba es visitada durante la historia de *Assassin's Creed 2* 1.



1

DOCUMENTOS DE AIDEN PEARCE

Si en la época actual revisas la información del portátil encontrarás datos sobre Aiden Pearce, protagonista de *Watch Dogs*, y otra posible pista de que ambas sagas tienen lugar en el mismo universo 2.

ALUCINACIONES EN EL DESIERTO

Si caminas por la zona del desierto que está más al sur llegará un momento el que sufrirás alucinaciones. Verás como llueven bichos, aparecen y desaparecen peces e incluso un arbusto en llamas parlante 3.

LA TARDIS DE DOCTOR WHO

En las profundidades del mar que está cerca de Letópolis encontrarás una extraña estructura idéntica a la Tardis de la serie Doctor Who 4.



2



3



4

TROFEOS

PLATINO

¡CONSÍGUELOS TODOS!

Consigue todos los trofeos.
Lo conseguirás al desbloquear el resto de trofeos.

ORO

FIN

Completa la última misión principal.
Se consigue automático durante la historia.

PLATA

EL ESCARABAJO

Completa la misión principal "Las mentiras del Escarabajo".
Automático durante la historia.

EL LAGARTO

Completa la misión principal "El rostro del Lagarto".
Automático durante la historia.

¡DESPIERTA!

Completa la secuencia onírica.
Automático durante la historia.

EL ASEDIO

Completa la misión principal "Las consecuencias".
Automático durante la historia.

YA FALTA POCO

Completa la misión principal "El pesado final".
Automático durante la historia.

BASTA DE ENSEÑANZAS

Activa una habilidad de maestro.
Para desbloquearlo tendrás que gastar un punto de habilidad en la última habilidad de alguna de las tres ramas de habilidades del personaje.

MORITURI TE SALUTANT

Completa todos los eventos de la arena de Krocodilopolis.
Participa en la arena de Krocodilopolis hasta completar todos los eventos que ofrece.

¡BRUTAL!

Derrota a un jefe de la arena con un ataque con sobrecarga.
Para conseguirlo tendrás que participar en la arena y mantener la barra de sobrecarga llena hasta que te enfrentes a uno de los jefes. Llegado el momento, usa el ataque de sobrecarga para matarlo y obtener el trofeo.

MÁS DURA SERÁ LA CAÍDA

Derrota a los elefantes de guerra Qetesh y Resheph.
Estos elefantes se encuentran en las zonas Nomo de Heracleion y en las Montañas verdes. Para encontrarlos, debes saber que la localización exacta viene marcada en el mapa con el icono de un elefante.





EL HOMBRE QUE SUSURRABA A LAS FLECHAS

Mata a un enemigo a más de 60 metros con el arco de depredador y controlando la flecha.

Primero tendrás que desbloquear la habilidad Arco de depredador mejorado para controlar la flecha. Una vez que la tengas, equípate un arco de tipo depredador y acaba con un enemigo que esté al menos a 60 metros habiendo controlado la flecha.

LA SOMBRA DE EGIPTO

Mata a diez enemigos seguidos sin que te detecten.

Busca una fortaleza romana que se grande para que haya suficientes enemigos y acaba con diez seguidos sin ser visto.

ARQUERO DEL MES

Mata a un enemigo de un tiro a la cabeza con el arco mientras estás en el aire.

Primero tendrás que desbloquear la habilidad Tirador de élite para poder disparar con el arco en el aire. Una vez desbloqueada busca algún enemigo que esté por debajo de algún tejado y dispárale a la cabeza durante un salto.

VIEJAS COSTUMBRES

Completa todas las ubicaciones.

Tendrás que completar todas las ubicaciones que hay en el juego al 100%. Todas las ubicaciones vienen indicadas con interrogaciones y en cada una se te indican los objetivos que debes cumplir. Una vez que hayas completado una ubicación verás que su marcador se vuelve más transparente.

AS DEL BUCEO

Completa 15 ubicaciones submarinas.

Ver trofeo Viejas costumbres.

ESTELAR

Completa los 12 círculos de piedras.

Ver trofeo Viejas costumbres.

BRONCE

PRIMEROS PASOS

Completa el prólogo.

Automático durante la historia.

NO HE HECHO MÁS QUE EMPEZAR

Completa la misión principal "Aya".

Automático durante la historia.

EL MAR

Completa la misión principal "Pompeyo Magno".

Automático durante la historia.

LA HIENA

Completa la misión principal "La Hiena".

Automático durante la historia.

EL COCODRILO

Completa la misión principal "Las fauces del Cocodrilo".

Automático durante la historia.

»

SIETE GRANJEROS

Completa la misión secundaria "Siete granjeros".

Esta misión secundaria se encuentra en la región Nomo de Uab.

EL FESTIVAL

Completa la misión secundaria "Señora de la Masacre".

Automático durante la historia.

SOY UNA LEYENDA

Equípate solo con equipo legendario.

Lo conseguirás cuando te equipes un objeto de tipo legendario en cada hueco de tu equipamiento.

CALENTAMIENTO GLOBAL

Observa cómo llueven bichos en el desierto.

Camina por la inmensa zona del desierto que está más al sur hasta sufrir una alucinación en la que verás llover bichos.

BEN-HUR

Gana el primer torneo del hipódromo.

Participa en el hipódromo que está en la región Nomo de Canopo y gana un torneo.

CONDUCCIÓN TEMERARIA

Destruye a un rival en una carrera del hipódromo.

Destruye el carro de un rival durante una carrera.

CARNICERO

Mata a tres enemigos de un solo golpe.

Para conseguir este trofeo, debes luchar contra un grupo de enemigos y dejar a varios con apenas un poco de vida. Después equípate un arma que tenga un gran alcance y usa el ataque fuerte para acabar con al menos tres a la vez.

SABIAS PALABRAS

Completa todos los refugios de ermitaño.

Ver trofeo Viejas costumbres.

EL CICLO DE LA VIDA

Alimenta a un depredador con un cadáver.

Acaba con cualquier enemigo y lleva su cadáver a una zona con cocodrilos para que se lo coman.

¡ZASCA!

Rompe cien objetos destructibles.

Simplemente ve destruyendo todas las vasijas que vayan viendo durante la historia y tarde o temprano lo lograrás.

CONOZCO MI TIERRA

Desvela todo el mapa.

Para conseguirlo tendrás que visitar todas las regiones en las que se divide el mapa. Sabrás en qué zonas has estado ya, porque se quitará la niebla del mapa.

EN BUSCA DE LA TUMBA PERDIDA

Completa una tumba.

Ver trofeo Viejas costumbres.

¡VEO MI CASA DESDE AQUÍ!

Sube a la cima del mundo, en el desierto negro.

Para conseguirlo debes ir a la región desierto negro que está al sur y subir a la cumbre de la montaña más alta que hay aquí.

¡GRRR!

Doma a un león.

Para conseguirlo debes desbloquear las habilidades Dardos narcóticos y Domador en la rama de Vidente. Una vez desbloqueadas, busca un león y duérmelo con el dardo para después domarlo pulsando ▲. Si llevas a este león hasta una zonas con cocodrilos y se lo comen conseguirás el Trofeo Primeras citas.

PRIMERAS CITAS

Conduce a un león domado hasta un cocodrilo.

Ver Trofeo ¡Grrr!.

¿Y MI BANDERA NEGRA?

Derrota a ocho capitanes de barco.

Para conseguirlo, ve a cualquier zona con barco y derrota a los capitanes de al menos ocho barcos.

REPORTERO

Saca una foto en cinco territorios diferentes.

Para conseguirlo debes activar el modo foto en el apartado de opciones. Una vez activado, pulsa L3+R3 para usar el modo foto y realiza una foto en al menos cinco territorios diferentes.

TE HAS PASADO

Usa la antorcha para matar a un enemigo de nivel 35+ envenenado en menos de 30 segundos.

Para conseguirlo, primero tendrás que hacerte con un arma que tenga la propiedad de envenenamiento. Cuando la tengas en tu poder, busca a un enemigo que tenga más de nivel 35. Tras envenenarle usa la antorcha para atacarle hasta que le mates.

COMO EL AVE QUE ESCAPÓ DE SU PRISIÓN

Usa el águila durante un total de treinta minutos.

Usa a Senu un total de 30 minutos a lo largo de todo el juego.

TRIATLETA

Recorre 1500 metros a nado, 40 km con montura y 10 km corriendo.

Simplemente recorre la distancia indicada con cada tipo de transporte.

¡BUM!

Mata a 30 enemigos al disparar una flecha de fuego a una vasija de aceite.

El mejor método de conseguirlo es esperar hasta tener un arco que tenga la propiedad de usar flechas de tipo fuego y usarlo para conseguir treinta muertes.

CARNÉ DE AURIGA

Usa cada tipo de montura al menos una vez.

Para conseguir este trofeo tendrás que usar un camello, un caballo y cualquier tipo de vehículo tirado por caballos. Lo lograrás a lo largo de la aventura.

¡CORRE POR TU VIDA!

Huye de tres combates contra hipopótamos.

Dirígete a cualquier zona en la que haya hipopótamos y entra en combate con ellos. Después huye de la zona hasta que los animales dejen de perseguirte. Repite el proceso tres veces, puede ser en la misma zona o en otra zona diferente.

ELEMENTAL, QUERIDO BAYEK

Resuelve un acertijo de papiro.

Encontrarás su localización de todo ellos en el apartado MISIONES SECUNDARIAS de esta guía, aunque para conseguir este trofeo te basta con resolver uno de ellos.

REDUCIR, REUTILIZAR, RECICLAR

Vende cien baratijas a la vez.

Para conseguirlo tendrás que vender cien baratijas de una sola vez en cualquier tienda.

NAMASTÉ

Usa la habilidad Alba y ocaso para que el tiempo pase más rápido 30 veces.

Desbloquea la habilidad Alba y ocaso en la rama Vidente y úsala un total de treinta veces.

AÚN TE FALTAN 8880...

Alcanza el nivel 20.

Automático durante la historia.

CONTRA LA AUTORIDAD

Derrota a un phylakes.

Según avances en el juego llegarás a un punto en el que aparezcan los cazarrecompensas Phylakes. Una vez que aparezcan, ve a por cualquiera de ellos y acaba con él. Ten en cuenta que son algunos de los enemigos más duros del juego, así que ve bien preparado.

MANITAS

Crea 20 objetos.

Entra en el menú de Equipo y usa los materiales que conseguirás al examinar los cadáveres de los distintos animales que hay en el juego para crear objetos. Estos recursos también los puedes comprar en las tiendas pero no es rentable.


PS4
HORIZON
ZERO DAWN™
THE
FROZEN
WILDS



LEGO
MARVEL
SUPER HEROES 2
¡LA BATALLA POR TODO EL TIEMPO!
17-NOVIEMBRE-2017
7
www.pegi.info
PS4
XBOX ONE
NINTENDO SWITCH
PC
MARVEL
LEGO GAMES
games